
¡GRATIS! X-PLANE 8 JUEGO COMPLETO PARA PC
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
Nº 269 OCTUBRE
POR SÓLO 3,99 €
REPORTAJES
• SOMBRAS DE GUERRA
• DESTINY 2
Descubre los juegazos de este otoño!
AHÓRRATE 5€ WRC 7
PREVIEWS
ASSASSIN'S CREED: ORIGINS
OUTCAST: SECOND CONTACT
REVIEWS
LAST DAY OF JUNE
TOTAL WAR: WARHAMMER II
REPORTAJE
Juegos de ciencia-ficción
¡APUESTAS SEGURAS PARA LOS FANS DEL GÉNERO!
HARDWARE
Radeon RX Vega
AMD VUELVE A LA BATALLA CON SUS NUEVAS GRÁFICAS
¡ASÍ SERÁ LA NUEVA PESADILLA!
THE EVIL WITHIN 2
¡El terror vuelve a tu PC!
EDICIÓN DIGITAL
X-Plane 8
Flight Simulator
JUEGO PARA PC VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!
X-PLANE 8 FLIGHT SIMULATOR
¡PON RUMBO A LA DIVERSIÓN CON EL MEJOR SIMULADOR!

ES UNA PESADILLA...


Francisco Delgado
Director

Siempre, cuando llegan estas fechas, se desata un vendaval. No, no hablo de tormentas de fin de verano y comienzos de otoño. No hablo de meteorología, en suma. Me refiero al vendaval que se desata en la industria con el lanzamiento, casi masivo, de novedades, dando el pistoletazo oficial a la campaña navideña que, cada año, parece que empieza antes. Ocurre siempre tras las vacaciones. Pasa el calor y las compañías empiezan a saturar sus catálogos: nuevas entregas de sagas deportivas, nuevas entregas de sagas de acción, aventura. ¿No debería ser una buena noticia? Buena, no; excelente. Pero, claro, toda moneda tiene dos caras. Y la contrapartida es que muy pocos tienen ni el presupuesto ni el tiempo para dedicar a tanto juego a la vez. Sí, para muchos jugadores es una auténtica pesadilla –gozosa, pero pesadilla– tener que elegir. Toda elección supone un descarte de otra cosa. Y con la cantidad de juegazos que se nos vienen encima los próximos meses, no va a ser nada fácil hacer una elección. Para los jugadores de PC, además, es todavía peor –en el buen sentido, irónicamente–. A nosotros además del software se nos junta el nuevo hardware, que en 2017 ha visto en la "guerra" entre AMD e Intel un hervidero de nuevos componentes: Ryzen, Intel Core de 8ª generación –que ya está aquí–, Ryzen, Core i9, Radeon RX Vega. ¿Qué elegir? ¿Qué opción es mejor? ¿Cuál es la más rentable? ¿Cuál la más adecuada a largo plazo? Todas estas preguntas, me temo, las tenemos que contestar cada uno de manera íntima. Es difícil, las elecciones no siempre están claras. Sí, es una pesadilla. Pero, al menos, nosotros te damos nuestro punto de vista cada mes. Bienvenido a Micromanía.

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

Sigue toda la actualidad en: *www.micromania.es*

micromanía.es

FIRMAS DEL MES


Juan Antonio Pascual
AMD continúa con su regresa estrenando nueva familia de tarjetas gráficas. Vega ya es una realidad y nuestro experto hace un repaso a las principales características de la nueva arquitectura. **Pág. 58**


Enrique Morales Corral
El experto de U-tad nos desgrana la relación entre los videojuegos y la publicidad, analizando las principales técnicas y estrategias, y haciendo un repaso histórico de este matrimonio. **Pág. 48**


Pablo Ruiz
Uno de los nombres más legenda rios del software español rinde su particular homenaje al mito de Alfonso Azpiri, que nos dejó el pasado mes de agosto. Unas palabras para uno de sus mayores colaboradores. **Pág. 14**

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Diseño y Autoedición
Carlos García

Colaboradores
J.A. Pascual, O. Díaz

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

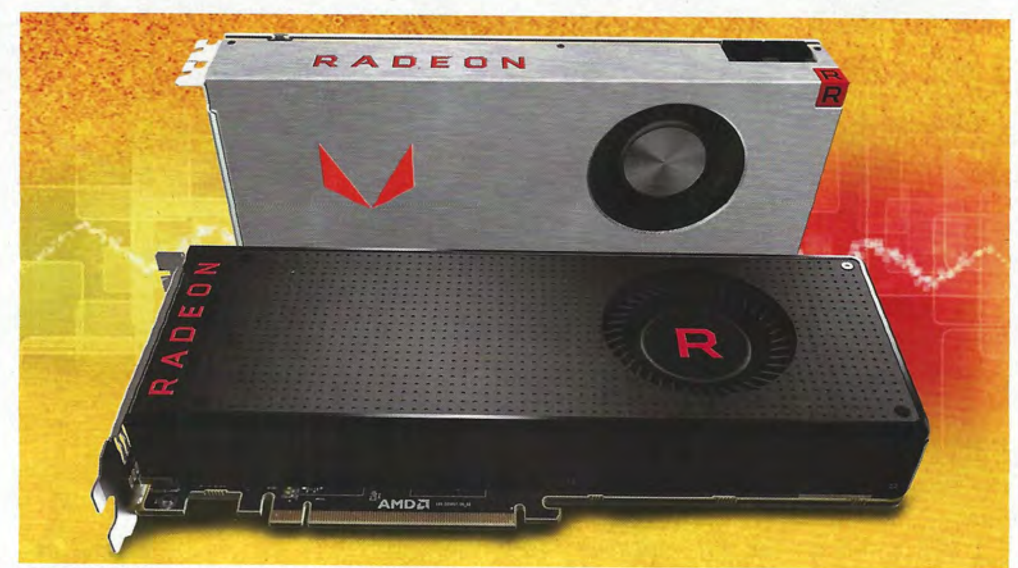
Distribución
S.G.E.L. Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean Publishing
BLUEOCEAN PUBLISHING

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
9/2017
Printed in Spain

Depósito legal: M-15.436-1985

SUMARIO



micromanía te regala

X-PLANE 8 FLIGHT SIMULATOR

JUEGO VALORADO EN 10€











70 **¡PONTE A LOS MANDOS DE LA DIVERSIÓN!**
Disfruta de uno de los mejores simuladores de vuelo que existen para PC, con más de 2000 aeronaves diferentes a tu disposición.



16 **DESTINY 2**
El juego de Bungie llega por fin al PC y te contamos todo lo que puedes esperar de esta epopeya de acción espacial.



48 **PUBLICIDAD Y VIDEOJUEGOS**
Los expertos de U-tad nos cuentan los pormenores de la relación entre publicidad y videojuegos, para comprenderla mejor.



26 **ASSASSIN'S CREED ORIGINS**
Descubre todo lo que nos espera en el juego que nos contará los orígenes de la secta de los Asesinos. ¡Viaja al antiguo Egipto!



22 **SOMBRAS DE GUERRA**
La Tierra Media está de nuevo en peligro, pero con tu ayuda Talion podrá enfrentarse -¡y vencer!- al mismísimo Sauron.

ÍNDICE POR JUEGOS

FINAL FANTASY XV WINDOWS EDITION

¡La fantasía también llegará a tu PC!

ROL/AVENTURA **2018** **SQUARE ENIX**

Algo más de un año tras su lanzamiento en consola, la última entrega de la saga «Final Fantasy» verá la luz también en nuestros discos duros tras haber sido confirmada oficialmente por Square Enix la que, además, quiere ser la versión definitiva del juego, en todos los apartados.

No solo la «Windows Edition» llegará con todo el contenido adicional gratuito ya incluido y el de pago disponible, sino que usará toda la tecnología Nvidia GameWorks –flow, HairWorks, HDR 10, resolución 4K nativa, Turf Effects, VXAO, ShadowWorks...– para ser la más impactante visualmente de todas las versiones disponibles. ¡Impresionante!



AHORA TIENEN MEJOR ASPECTO. Noct y todos los personajes de «Final Fantasy XV» usarán las tecnologías GameWorks de Nvidia para lucir aún mejor.

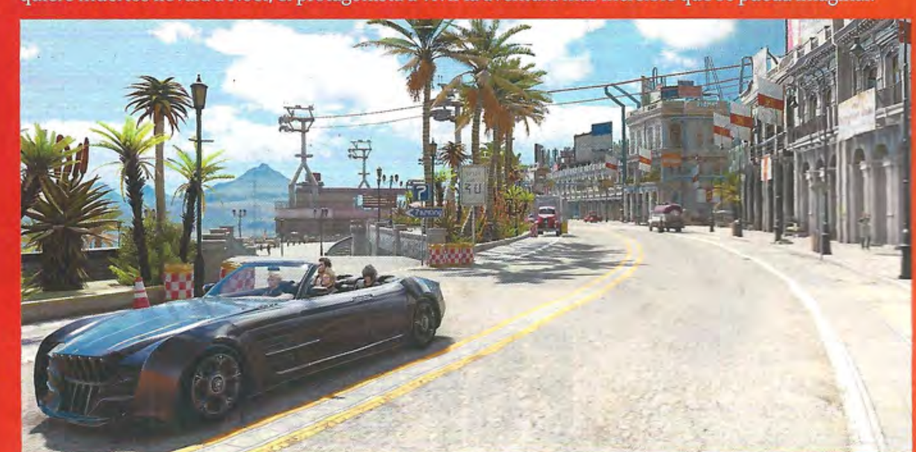


LA VERSIÓN DEFINITIVA EN TU PC. Square Enix tira la casa por la ventana en el apartado técnico: 4K y 8K, Dolby Atmos, HDR 10... ¡la bomba en PC!





LA AVENTURA DE TU VIDA. La búsqueda de venganza y descubrir la verdad de por qué Niflheim nos quiere muertos llevará a Noct, el protagonista a vivir la aventura más increíble que se pueda imaginar.



A PIE, EN COCHE... ELIGE TU CAMINO. El vasto mundo de juego nos ofrecerá una gran variedad de escenarios, desde las urbes de Lucis y Niflheim a los terrenos agrestes plagados de bestias de ambos.



EL COMBATE LO MARCA TODO. En la línea de otros juegos de la saga, el sistema de combate de «Final Fantasy XV Windows Edition» marcará gran parte de la acción. El tamaño de las bestias y el uso de armas y ataques mágicos será, además, más espectacular gracias a Flow, HairWorks y otras tecnologías de Nvidia.

ESPORTS EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS... ¿JAMÁS?

Han llegado al Parlamento Europeo y el Comité Olímpico Internacional los tiene presentes. Hablamos de deportes electrónicos y posturas que se enfrentan, más o menos, con debates sobre si están a la altura o pueden ayudar a que los jóvenes se interesen más por los Juegos Olímpicos.

INTERNATIONAL E-SPORTS FEDERATION



Aparte de organizar el Global Esports Executive Summit 2017, la IeSF trabaja con las federaciones de forma constante. Esta institución la componen 136 miembros en su comité de decisión. A estos se unen 106 organizaciones que incluyen productoras y desarrolladoras. Intervienen ya 56 países con 46 federaciones nacionales de eSports, junto a 23 entidades industriales. Eso sí, por ahora no vemos la bandera de España en la lista.
ie-sf.org

Una de las labores del Comité Olímpico Internacional es buscar fondos para celebrar sus citas periódicas. Estos vienen de muchos frentes, incluidas empresas privadas, pero no parece sencillo encontrar los más fieles al olimpismo. De ahí que pueda venir bien sangre fresca, la de los eSports, que se han puesto en boca de las más altas instituciones y representantes olímpicos. También de las instituciones estatales y hasta el último de los legisladores.

Levantar el interés de los jóvenes por los JJ.OO. parece prioritario. Unas olimpiadas no son baratas, de ahí que el dinero de los eSports pueda ser bienvenido. Igual que lo es el de empresas vinculadas con estos como Intel, Samsung o Alibaba. El gigante del comercio no ha perdido el tren de los eSports.

En lo más alto de la escala, el presidente del COI, Thomas Bach, ha comentado que estudian los deportes electrónicos, pero de forma previa, como un acercamiento. Incluso se habla más de fenómeno de masas que de deporte. Algo que se comparte en España, donde figuras ligadas a la competición tradicional niegan que los eSports puedan considerarse deportes.

Impedimentos para ser olímpicos

Los eSports tienen varios frentes en los que luchar. Para empezar, los títulos más populares pertenecen a empresas privadas. Estas controlan todos los aspectos del juego y obtienen un beneficio con su explotación. Cualquier modificación está sujeta a la autorización del fabricante. Algo que no sucede con los deportes tradicionales, aunque para competir oficialmente haga falta estar federado.

Es de imaginar que, si se elige un juego concreto, este tendrá que ofrecer garantías. Más allá de la estabilidad o que todos los jugadores tengan la misma versión, con tiempo suficiente para conocerla. Pero, también que, si el COI precisara de algún cambio, este tendría que hacerse de acuerdo con sus



PUEDE QUE FALTE MUCHO para votar resoluciones sobre los eSports en el Parlamento Europeo, pero el tema ya ha llegado a las altas esferas en Bruselas.



SI CREES QUE «LEAGUE OF LEGENDS» DEBE SER OLÍMPICO quizá tengas que repasar la normativa del COI y convencer a una buena lista de instituciones.

normas. Unas que vienen heredadas de décadas de historia.

En el Viejo Continente

Veamos algunos ejemplos de la situación. Podemos referirnos a un evento sobre tecnología y deporte que organizó el Intergrupo de Deporte del Parlamento europeo en Bruselas. El 6 de septiembre de 2017 se expusieron temas como la extensión del sector de los eSports, el dinero que mueven y su audiencia. También se discutió sobre su categoría de deporte.

Motivos para ser pesimistas no faltaron. Los argumentos eran variados, como que es un sector organizado de forma distinta al deportivo, sin autoridades que centralicen las decisiones y los representen a todos.

Por otro lado, José Luis de la Serna opina positivamente. Es médico de Movistar Riders y tiene una dilatada carrera profesional. Él no duda de que los eSports son un deporte, sobre todo los que implican acción. Además, afirma que potencian las habilidades cognitivas de los individuos.

A nivel local, Canarias ha animado la situación. La Comunidad se ha proclamado pionera al incluir los eSports en la Ley del Deporte. Esto, con representantes "negacionistas" enfrente y bastante revuelo en las redes sociales. Los argumentos incluyen hasta que, si el ajedrez está reconocido como deporte por el COI, puede que «League of Legends» tenga hasta más aceptación a nivel mundial.

Cuando saltamos a nivel estatal, aún falta mucho camino por recorrer. La Federación Española de Videojuegos y eSports (FEVES) depende del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Actúa a través del Instituto de la Juventud, pero su actividad no parece despegar.



LOS ESPORTS DE RÍO DE JANEIRO desviaron la atención un poco tras la celebración de los Juegos Olímpicos en Brasil.

En Asia están listos

En paralelo a los JJ.OO. de Río hubo unos dedicados a los eSports en 2016. Fueron un aviso de cómo pueden quitar protagonismo a un evento tan universal. La situación al otro lado del mundo es muy diferente. También tenemos la Asian eSports Federation, responsable de organizar los Juegos Asiáticos, donde sí habrá eSports.

> **"La impresión general es de pesimismo en las instituciones europeas"**

Otra organización que hace ruido es el Comité Internacional de eGames (IEGC), responsables del evento de Río. Sin alejarnos de la celebración de torneos, tenemos la International e-Sports Federation.

La lista de organizaciones serias y eventos es larga. Es más, hay citas como el Global Esports Executive Summit (GEES) donde se tocan temas variados. Entre el 13 y 15 de noviembre, el plan es analizar los eSports de cara a las olimpíadas.

Violencia, deporte y profesionales

Puede que la hora de decir que es temprano para hablar de eSports en los JJ.OO. ha pasado. Lo cual nos lleva a otro frente, el de la violencia. Aunque, claro, si son olímpicos el boxeo, la esgrima, el tiro o la lucha, quizá haya que replantearse el veto a algunos videojuegos.

El tema de los jugadores profesionales tampoco parece preocupar. Algunos ganan decenas de miles de euros al mes, aunque las diferencias son abismales entre países. Pero desde Seúl en 1988 participan profesionales en los JJ.OO.

Para cerrar la lista, hablemos del dopaje y la salud. Aquí, la eSports Integrity Coalition se dedica a analizar amenazas posibles en el sector, entre ellas el consumo de potenciadores varios. Como ejemplo, podemos poner el de las sustancias que mejoran la atención, legales en países como Estados Unidos, pero no en España.

De momento, parece fallar lo más básico para ver los eSports de forma oficial en unas Olimpíadas: la voluntad de quien lleva muchos años al frente de las instituciones. Quizá sea tarde y el futuro lleve a unos JJ.OO. eclipsados por eventos de eSports.



EN ESTE MAPA SE PUEDEN VER los países miembros de la International e-Sports Federation, en color azul oscuro.

OTROS JUEGOS "OLÍMPICOS"

Para los Juegos Asiáticos en septiembre de 2022, los eSports tendrán derecho a medalla. Este es el nivel de aceptación en Oriente, con la china Hangzhou como sede. Para llegar a esta situación, la relación del OCA (Comité Olímpico de Asia) con Alisports ha tenido mucho peso. La subsidiaria de Alibaba Group es todo un gigante comercial con una influencia increíble.

Sheikh Ahmad Al Fahad Al Sabah, de Kuwait y presidente de OCA, parece tener clara la situación. De ahí su apoyo, junto a gigantes de la industria del entretenimiento y los eSports. Pero, antes de los Juegos Asiáticos hemos visto los quintos Asian Indoor and Martial Arts Games (AIMAG) en Ashgabat, Turkmenistan. Aquí, FIFA 17 ha estado junto a Dota 2, StarCraft II: Legacy of the Void y Hearthstone de manera oficial. ¿Son los videojuegos un arte marcial?

Lo que sí parece claro es que con 64 comités olímpicos internacionales, 45 de Asia y 19 de Oceanía, el peso de Oriente podría inclinar pronto la balanza.



EL ESTADIO DE HANGZHOU SE PREPARA PARA LOS JUEGOS ASIÁTICOS DE 2022, aunque compartirá protagonismo con los eSports.

NOVEDADES DE OCTUBRE

Sagas y enfrentamientos en todos los géneros

El mes de septiembre hemos vivido la llegada de juegos importantes. «NBA 2K18» y «NBA LIVE 18» se enfrentan como en los viejos tiempos. También estamos en época de «FIFA 18» y «PES 2018». Pero no paramos, porque a la llegada de «Project CARS 2» se enfrenta «Forza Motorsport 7». La rivalidad no para en octubre y los lanzamientos tampoco. ¿Has visto que vuelve «Assassin's Creed»? También «Wolfenstein», «South Park» y «La Tierra Media». Y los coches de Microsoft no son los únicos que apuestan por el PC, después de triunfar en consola. «Destiny 2» ya está también, casi, aquí.

OCTUBRE 2017: LANZAMIENTOS



Forza Motorsport 7 estrena juego completo y saga en PC, tras ese «Apex» que nos supo a poco.



La Tierra Media: Sombras de Guerra trae un sistema de enemigos que es todo un reto, más allá de Mordor.



Raiden V nos recuerda que, por muchos proyectiles que veamos, la práctica nos puede llevar a esquivarlos.



The Evil Within 2 tiene muchos ingredientes para convertirse en un clásico del terror en los videojuegos.



WWE 2K17 también se zafa de los contrincantes, con leyendas y luchadores nuevos. Un espectáculo.



ELEX plantea un mundo donde la magia y la tecnología nos permiten evolucionar.



South Park: Retaguardia en Peligro seguramente, no nos deje indiferentes ni un minuto con su estilo único.



Age of Empires: Definitive Edition puede tener mucho de homenaje, y también de novedad.



Outcast. Second Contact nos refresca la memoria, con un remake que mantiene casi todo del original.



Road Rage también es algo que vuelve del pasado. Un juego de motos donde correr más no era bastante.



Destiny 2 estrena la franquicia en PC. Un estilo que demuestra por qué Bungie está donde está.



Just Dance 2018 tampoco se nos pasa. Conviene empezar a practicar los movimientos.



Assassin's Creed: Origins puede suponer el descubrimiento de esta franquicia para muchos.



Rugby 18 es la propuesta para este año en este deporte, que a buen seguro los fans agradecerán.



Wolfenstein 2: The New Colossus tampoco se salva de los regresos espectaculares.



Bubsy: The Woolies Strikes Back trae de vuelta a un personaje conocido en los juegos de plataformas.

EVENTOS A SEGUIR



Barcelona Games World. Del 5 al 8 de octubre en la Ciudad Condal. La cita de Barcelona con los videojuegos volverá a convertirse en el centro de reunión para fans y profesionales. *barcelonagamesworld.com*



Frontier Expo. El 7 de octubre en Londres. Con los títulos de Frontier Developments en cabeza, este evento tendrá mucho más que «Elite Dangerous» para mostrar. *expo.frontier.co.uk*



Madrid Gaming Experience. Del 27 a 29 de octubre en la capital. En los pabellones 8 y 9 de IFEMA, Madrid, ya se preparan para albergar más de 1.000 puestos de juego y la ESL Arena. *ifema.es*

PRÓXIMAMENTE...

4 TRIMESTRE DE 2017

SALÓN DEL MANGA
1 a 5 de noviembre ■ Barcelona
La cita ineludible para los aficionados a la cultura japonesa, los videojuegos y otras actividades que se añaden cada año.

ADVENTUREX
11 y 12 de noviembre ■ Londres
Puede que pille lejos, pero la convención de juegos con narrativa es una cita de lo más curiosa, salida de Kickstarter.

HÉROES COMIC CON
11 y 12 de noviembre ■ Madrid
Sin llegar, todavía, a ser como una ComicCon de San Diego, esta iniciativa rinde homenaje a personajes y a sus creadores.

ALBANIME 4PLAYERS
18 y 19 de noviembre ■ Albacete
El salón del entretenimiento y el ocio alternativo de Albacete celebra una nueva edición, la tercera, en el palacio ferial de la ciudad.

ROLEA
16 a 19 de noviembre ■ Málaga
El rol y el rol en vivo también tienen sitio entre los eventos de otoño. Con este, que posiciona esta forma alternativa de ocio.

ALMERIAGO!
25 y 26 de noviembre ■ Almería
Antes conocido como Almerimanga, parece que hay otras iniciativas que tienen cabida en esta cita de ocio, más allá del manga.

TAMBIÉN EN 2017 Y MÁS...

GAME ON
1 a 3 de diciembre ■ Vilnius
Los países bálticos también tienen su mercado y proyección en los videojuegos. Con un evento local, pero de carácter internacional.

JUVENALIA
6 a 10 de diciembre ■ Madrid
Esta feria es un clásico, donde los más jóvenes tienen garantizadas muchas formas de ocio, incluidos los videojuegos.

PAX SOUTH
27 a 29 enero 2018 ■ Boston
Este festival de los videojuegos, que se va de gira por el mundo, tiene su cita en Boston para principios de año.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



MÁS ROL CON OBSIDIAN

Tim Cain y Leonard Boyarsky parecen estar metidos de lleno en el desarrollo de un nuevo JDR. Bajo el auspicio de Obsidian Entertainment, este puede heredar mucho de los responsables de «Fallout», con el humor de «Arcanum». *obsidian.net*

100 MILLONES DE SHELTERS

Bethesda ha anunciado que el número de descargas para «Fallout Shelter» ha pasado de los 100 millones entre todas las plataformas en que está disponible. Todo un éxito. *bethesda.net*

TEMPLADO



PARA TUS DISCOS VIEJOS

Seedi System CD-ROM es un emulador independiente de varias plataformas clásicas, MS-DOS incluido, con lector de CD ROM integrado. *indiegogo.com/projects/seedi-retro-gaming-system*

PES 2018 EN CHINA

El mayor mercado para «PES 2017» también lo será en 2018. El anterior supuso casi un 19% del mundial. Como dato curioso, la versión china para Steam de «PES 2018» está bloqueada para este país. *steampowered.com*

FRÍO



VOTOS EN EL TIEMPO CON STEAM

Una nueva característica de Steam nos permite ver cómo recibe votos un juego. Esto nos da una idea d e hasta qué punto ha sido castigado o premiado por los usuarios, cuando se actualiza, cambia de precio, etc. *steampowered.com*

¿ES NECESARIO ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA?



Paco Delgado
Director de Micromanía

La competencia es siempre buena. Es lo que se nos dice a los consumidores para invitarnos a comprar y estar siempre a la última. Pero, ¿es realmente así?

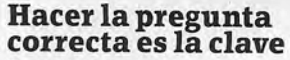
Hace menos de un año, justo cuando comenzaba 2017, escribía en esta misma página cómo el hardware se iba a convertir en uno de los caballos de batalla del mercado del videojuego en PC con el lanzamiento de los procesadores Kaby Lake en ciernes. Pero la industria ya advertía, también, de los numerosos rumores sobre las fechas de lanzamiento de Ryzen, Vega, etc. que se esperaban a la vuelta de la esquina.

La cosa es que esa previsión de un año movido en cuanto al hardware se ha quedado mucho más corta de lo imaginable. AMD no solo se descolgó con el lanzamiento de los Ryzen sino que lanzó también los primeros Threadripper –que para algunos expertos en hardware son una maravilla y para otros una chapuza, lo que tampoco deja de resultar curioso–, y en temas gráficos no solo han aparecido las nuevas tarjetas Vega, sino que nos dejó sorprendidos con el lanzamiento de las Radeon 5.

Se desata la guerra

Lo que iba a venir a continuación era fácil de prever, con Intel haciendo el siguiente movimiento, y adelantando parte de sus planes, pero no en la dirección que se esperaba. Sabíamos que la compañía tenía previsto su Coffee Lake hace tiempo, aunque nadie esperaba que la 8ª generación de sus procesadores Core llegara antes de 2018. Pero lo hará. Y aunque el lanzamiento continuará con distintos modelos durante el próximo año, los primeros están casi aquí. Pero ha sido esa generación Core-X la que nos ha dejado epatados. Para unos, un paso adelante; para otros, unos Core i7 hipervitaminados que no merecen la pena. Pero entre los Core-X también están los Core i9, con pocos modelos pero llamados a batirse el cobre con los Threadripper y con los expertos tomando posiciones a favor y en contra.

La "guerra", en fin, no está en su apogeo, pero le falta poco. Y en medio, la mayoría de usuarios bastante despistados. Porque si los expertos en hardware no se ponen totalmente de acuerdo en sus críticas y valoraciones sobre los nuevos procesadores, tarjetas gráficas y tecnología, los usuarios y jugadores menos entendidos en la parte más técnica están más que perdidos sobre qué opciones pueden convenirles más de cara a sus objetivos. Además, esa idea de que la competencia, entre otras cosas, trae virtudes como la bajada –teórica– de precios, beneficiando al usuario, es difícil de aceptar viendo que los precios no son, precisamente, asequibles –500 € una tarjeta recién salida y sin ser tope de gama; ¿en serio?



Hacer la pregunta correcta es la clave

En este momento, en que ni todos los modelos de todo este hardware están disponibles, que las compañías aún han de lanzar drivers y soluciones de hardware pulidas y adecuadas, quizá sea más importante preguntarse si es necesario realmente cambiar. Hay usuarios que siempre apuestan por estar a la última con la máxima de que si es más caro, necesariamente ha de ser mejor.

Pero, pregúntate: ¿tu equipo funciona correctamente? ¿Puedes jugar a todo sin problema? ¿De verdad necesitas estar a la última cuando tus juegos y aplicaciones funcionan perfectamente? A veces los árboles no nos dejan ver el bosque, y tomar aire y esperar suele ser una buena opción. No la desdeñes.

“Aunque la tentación de estar siempre a la última es grande, pregúntate si lo necesitas”



EL TERMÓMETRO

CALIENTE



MARCA ESPORTS
Aunque informan desde hace años sobre eSports, en el diario Marca parecen tomarse muy en serio el deporte electrónico. Con una sección al nivel de los deportes tradicionales, en su web y parece que también en papel.
esports.marca.com

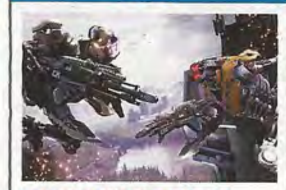
TEMPLADO



BMW M5 EN NEED FOR SPEED
«Need for Speed Payback» se ha convertido en una feria del automóvil, como otros juegos antes. El pasado agosto, la estrella fue un nuevo BMW M5 que hacía su debut en el juego de Electronic Arts. Parece que estos estrenos ya son costumbre.
ea.com

SIMIOS MULTIJUGADOR
En Telltale Games van a probar con el multijugador para una de sus próximas aventuras, «El planeta de los simios: Última frontera». Será, por ejemplo, con un sistema para votar la respuesta en los diálogos.
telltale.com

FRÍO



LAWBREAKERS COLAPSA
El título desarrollado por Cliff Bleszinsky ha cosechado críticas de público negativas, mientras los medios lo han puesto bien. Sin embargo, la cuenta de jugadores activos bajó de los 50 simultáneos en Steam a principios de septiembre, todo un desastre.
lawbreakers.nexon.net

EN HOMENAJE A ALFONSO AZPIRI (1947 - 2017)



Pablo Ruiz
Fundador de Dinamic y CEO de FX Interactive.

Hace algo más de un mes nos dejó uno de los mejores artistas españoles de las últimas décadas y un icono y referente para los amantes de los videojuegos.

Nunca olvidaré mi primera visita al estudio de Alfonso. Estaba completamente abarrotado de bocetos e ilustraciones que rodeaban la mesa de dibujo, con la única excepción de la ventana, que llenaba de luz la estancia y acercaba el bullicio del madrileño barrio de Cuatro Caminos. Era marzo de 1985. Tras charlar un rato, y a pesar de nuestra diferencia de edad, nos entendimos de maravilla. Esa misma tarde ya estábamos plasmando en papel las ideas para crear las ilustraciones de «Rocky» y «Abu Simbel Profanation». Todo un lujo para un Dinamic que estaba dando sus primeros pasos. Aprovecho estas palabras para darte una vez más las gracias.

Alfonso Azpiri ha sido sin duda un ilustrador genial que nos emocionó con sus historias, diseños y portadas de videojuegos. Sus cómics protagonizados por Lorna formaron parte de cabeceras tan importantes como Cimoc en España y Heavy Metal en EE.UU. Su paso por el cine, con los sorprendentes diseños artísticos para el Caballero del Dragón, de Fernando Colomo, y su larga carrera como ilustrador de portadas de videojuegos le han convertido en un artista reconocido en su tierra, que sabemos que no es sencillo, y por supuesto también fuera de nuestras fronteras. Pero sobretodo lo que más me gustaría destacar de Alfonso es que era un gran tipo.



Para mi es un auténtico orgullo estar preparando el homenaje que se merece por parte del mundo del videojuego. Alfonso trabajó para todos los pioneros de los videojuegos en nuestro país: Dinamic, Topo, Opera... y ahora estamos unidos de nuevo en este objetivo común.

El homenaje va a poner en marcha tres grandes iniciativas

1. Promover exposiciones de sus obras originales en las principales ferias de videojuego como escenario y altavoz perfecto para presentar el trabajo de Alfonso a los medios de comunicación y a las nuevas generaciones de jugadores.

2. Impulsar la petición al ayuntamiento de Madrid para que le dedique una de las nuevas calles de la capital en reconocimiento a su trayectoria e influencia. Sería por extensión un reconocimiento al mundo del cómic y de los videojuegos de nuestro país.

3. Crear un museo virtual donde reunir y documentar todo su arte para ponerlo a disposición de sus seguidores, que sin duda se cuentan por millones. Una idea pionera que mantendría presente el ingente legado de Alfonso Azpiri.

Por mi parte os animo a conocer la trayectoria y la obra de Alfonso y a participar de las iniciativas que se van a ir poniendo en marcha.

Ya podéis visitar el germen del Museo Azpiri y con un simple "clic" sumaros a la petición de una calle para el "ilustrador de videojuegos" *www.museoazpiri.org*

Hasta siempre, GENIO!!!

> **“Habrá una petición al ayuntamiento de Madrid para dedicar una calle a Azpiri”**

LENGUAS DE TRAPO

Lo de la hemeroteca que no perdona ya nos encargamos nosotros de mantenerlo vivo. No siempre se acierta y nos da mucho juego por aquí.



"Es hora de guiar a la gente hasta la Realidad Virtual de alta calidad," dice Jason Rubin, antes en THQ y ahora en Oculus.



"Ignóralo", Pete Hines, de Bethesda, sobre sus palabras que presagiaban un juego más para este año.



"Hay pesimismo al respecto" sobre que los eSports sean deporte olímpico, según Sergi Mesonero, de LVP.

"Las reglas son las reglas", decía con resignación Héctor 'H3CZ' Rodríguez, ante la sanción de ESL y WESA a su equipo, Optic Gaming.





"Este año lo han clavado," afirma Willy Hernangómez de su sosias en «NBA 2K18».

PREGUNTAS SIN RESPUESTA ?

¿CUÁL... es la utilidad real de un juego para un conductor profesional?

¿QUÉ... sentirían los veteranos de la Segunda Guerra Mundial si al volver del frente se vieran en un juego?

¿CÓMO... afectará a nuestros bolsillos la renovada lucha de AMD frente a Intel y NVIDIA?

¿POR QUÉ... es tan difícil conseguir discos duros de 10 y 12 GB de capacidad para nuestros PC?

¿CUÁNDO... podremos comprar las nuevas APU de AMD y montarlas en nuestros PC?

¿POR QUÉ... no triunfan las tarjetas gráficas externas para portátiles y PC todo en uno?

¿CUÁNTOS... jugadores de «Overwatch» o «PlayerUnknown's Battlegrounds» equivalen a un país pequeño?

¿HASTA CUÁNDO... tendremos que esperar para sentir que «ARK Survival Evolved» está terminado?



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Bungie/Activision
- **Fecha prevista:** 24 de octubre de 2017

CÓMO SERÁ

- Será un **juego de acción futurista**, en el que combatiremos una invasión alien para garantizar la supervivencia de la humanidad.
- Seremos un Guardián de una de las **tres clases/vanguardias disponibles: cazadores, hechiceros y titanes.**
- El **componente multijugador**, tanto en modos cooperativo como PvP, será clave.
- Combatiremos en 4 mundos del sistema solar: la **Tierra, Io, Titán y Nessus.**

DESTINY 2

¡Vive la lucha por la humanidad!

La Legión Roja, al mando de Dominus Ghaul, ha llegado hasta la Última Ciudad y se dispone a dar el golpe definitivo contra la humanidad. Solo los guardianes podrán pararlo. ¿Te apuntas?

El que pasó a la –joven– historia del videojuego como el título con la producción más cara jamás llevada a cabo tiene ya a su continuación dando guerra en las consolas. En PC lo veremos a finales de octubre y podremos descubrir, por fin, aquello que ha hecho de «Destiny» y su continuación una saga capaz de armar el revuelo que ha levantado durante los últimos años.

Bungie afirma que, aunque no hayamos jugado a «Destiny», entrar directamente en esta segunda parte no supondrá un problema, algo que podría afectar a los jugadores de PC que no conozcan el juego original. De forma muy resumida, lo que nos contaba «Destiny» era el desarrollo de un conflicto futurista en que tras la llamada Edad de Oro de la humanidad, en la que se extendió por todo el sistema solar, colonizando sus mundos y lunas, una invasión alienígena prácticamente extinguió la especie, salvada in extremis por el Viajero, una misteriosa esfera gigantesca capaz de organizar los Guardianes –defensores de los humanos y dotados de asombrosos poderes y habilidades guerreras– y salvaguardar los restos de la humanidad, que se agruparon en la Última Ciudad, a la sombra de la esfera. La historia no acaba bien, en realidad, para el Viajero y en «Destiny 2» sus restos ocupan parte de uno de los mundos/escenarios en que se desarrollará la acción en la que, en la piel de uno de estos guardianes, nos enfrentaremos de nuevo al ataque de una especie invasora dominada por un malo malísimo llamado Dominus Ghaul –doblado por Luis Tosar, por cierto–. La ausencia de un líder enemigo, por cierto, se cuenta como uno de los grandes fallos de la narrativa de «Destiny» y una campaña algo errática, lo que unido a su esen-

> **"La saga «Destiny» llega por fin al PC, metiéndonos en una épica aventura de acción futurista"**





Lo que queda de la humanidad está amenazada por la invasión de la Legión Roja. En el futuro, todo el sistema solar ha sido atacado por diversas razas, y sus mundos invadidos y arrasados. Ahora, se prepara la ofensiva final para conquistar lo que queda de la Tierra. ¿Estás preparado para contraatacar?

UN SISTEMA SOLAR MUY DIFERENTE...



De la Tierra a las lunas de Júpiter, los destinos y lugares creados por Bungie para desarrollar la aventura y las batallas de «Destiny 2», ofrecen entornos de enorme tamaño, misterios, secretos y posibilidades, además de una belleza y características únicas.



ZME: La Zona Muerta Europea fue donde acabó un enorme fragmento del Viajero. Muy cerca está el último asentamiento donde refugiados humanos sobreviven como pueden.



IO: Orbitando Júpiter, Io ha sido habitada por los Vex, pero ahora la Legión Roja rastrea su superficie en busca de fuentes de poder para ayudarle a dominar todos los mundos. Un objetivo más.



Nessus: Un planetoide con una naturaleza espectacular, repleta de bosques, cavernas y pantanos. Los vex lo han convertido en un mundo mecánico en y bajo su superficie.



Titán: La luna de Saturno está dominado por océanos de metano, en los que yacen los restos de los monumentos de la Edad de Oro humana, derruidos o sumergidos. Solo permanece una flotilla de barcazas.



El componente multijugador de «Destiny 2» es uno de sus puntos fuertes. Aunque podemos jugar en solitario, el apartado cooperativo y PvP son dos puntales.

cia multijugador –aunque se puede jugar en solitario también– dejaba una historia deslavazada.

En «Destiny 2» comenzaremos nuestra historia desde el nivel más bajo. Como un guardián desposeído de sus poderes, empezaremos eligiendo clase –cazador, hechicero o titán– para ir recupernado, poco a poco, las habilidades de combate que caracterizan a estas "vanguardias" –clases– de personaje. Cada vanguardia posee habilidades específicas y tiene un líder –a los que conoceremos en la zona social del juego, la Granja– que nos podrá encargar misiones por todos los mundos en que se desarrolla la acción: la Tierra (ZME o Zona Muerta Europa), Nessus, Io y Titán. El salto de un escenario a otro será directo gracias al llamado "director de juego", mientras en «Destiny» era más complejo debiendo salir a órbita y dando pasos intermedios.

Épica espacial

Precisamente las misiones en «Destiny 2» son uno de los puntos clave, porque el juego de Bungie posee una narrativa compleja que mezcla la campaña con misiones independientes cooperativas e in-

> “Podremos crear un guardián, seleccionando entre tres clases principales y varias subclases”



Los combates en cada uno de los mundos nos depararán múltiples sorpresas, tanto por el entorno como los enemigos a los que nos enfrentaremos.

cluso hace necesario participar en algunas PvP, en la zona del Crisol, para alcanzar cierta experiencia necesaria para desbloquear alguna de las misiones.

Es justo esa sinergia de la acción de «Destiny 2» en todas sus variantes –campaña, asaltos, PvP...– lo que otorga al juego de Bungie una personalidad única, pues todo se encamina al desarrollo del personaje –con sus limitaciones lógicas– de cara a conseguir el objetivo de acabar con la invasión de la Legión Roja, las fuerzas dirigidas por Ghaul que tienen el objetivo de aniquilar a la humanidad y conquistar todo el sistema solar. La combinación de armas, poderes, estilos de combate –para poder apostar por la clase y subclase que mejor se adapte a nuestros gustos– y el componente multijugador, hacen de «Destiny 2» un juego de acción diferente que puede, por fin, dar mucho que hablar entre los fans del género en PC.

El día 24 de octubre está casi aquí y podremos echarle mano a esta épica espacial que tantas pasiones ha levantado. Ve eligiendo vanguardia, porque la lucha contra la Legión Roja está a punto de comenzar. **A.P.R.**



CONOCE A LOS PROTAGONISTAS DE UNA EPOPEYA CÓSMICA



Cayde: Líder de la Vanguardia de los Cazadores, es un veterano pistolero que fue liberado de sus obligaciones en la Torre. Amante de las aventuras.



Ghaul: El temible líder de la Legión Roja, Dominus Ghaul, dirige con mano de hierro a su brutal ejército. Busca la conquista total de todos los mundos del sistema.



Hawthorne: La superviviente que pasó años fuera de los límites de las murallas, sin ayuda ni protección. Ahora, ayuda a los guardianes a sobrevivir.



Ikora: Parece que no le tiene miedo a nada, pues la líder de los Hechiceros, además de ser una experta con las armas y en combate, posee poderes increíbles.



Zavala: El líder de la Vanguardia de los Titanes se encargó, antaño, de coordinar la defensa de la Ciudad. Su fuerza fue imparable en su momento.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

SUDORES

Juego bastante por la noche así que tengo que usar cascos. El problema es que todos los que he probado hacen que me suden mucho las orejas. Ya se que podría usar auriculares de botón, pero no aíslan bien y me resultan incómodos. ¿Sabéis de algunos auriculares de diadema que no hagan sudar los oídos? ¡Gracias! ■ MKega



Es un tema complicado porque cuanto más cómodos sean los auriculares y más aíslen, más tienen que amoldarse al pabellón auditivo y es casi inevitable que las orejas suden.

Asus dispone de unos cascos de diadema llamados ROG Strix Fusion 300 que están pensados para las personas que tienen este problema. Las almohadillas tienen forma ovalada así que la oreja encaja en su interior sin apenas tocarlas, reduciendo la sudoración. El tejido, mezcla de cuero y diferentes materiales sintéticos, también contribuye a ello.



SIN DRM

¿Por qué «Cuphead», que es un juego de Microsoft, se puede comprar sin protección anticopia en GoG, pero otros juegos de Microsoft no están disponibles ni en Steam? ■ Arturo

La explicación es sencilla, Arturo. Microsoft tiene los derechos de «Cuphead» en consolas, pero en PC parece que siguen en manos de sus creadores, Studio MDHR, que ha decidido lanzarlo no sólo en la Tienda Windows, sino también en Steam y GoG sin DRM. En el caso de otros juegos que sí han sido creados por Microsoft, pues es lógico que al menos durante unos meses solo estén disponibles en las plataformas de la compañía, como también hace EA con Origin, por ejemplo. Pero es verdad que, pasado un tiempo, sería bueno que saliesen en otras tiendas.

PINBALL FX 3

He leído que la mayoría de las mesas de «Pinball FX 2» se van a poder llevar a «Pinball FX 3», pero no todas. ¿Se sabe ya las que son incompatibles? ¿Por qué no se pueden llevar todas? ■ Dani Z.

Zen Studios ha confirmado que se podrán importar todas las mesas menos las de South Park Pinball, Street Fighter, Ninja Gaiden, Plants vs. Zombies y Ms. Splosion Man. No ha dado razones, pero suponemos que es por derechos.

RISER CARD

En el número 265 de mayo, en la sección Tecnomanías, habláis del chasis Thermaltake Core P1 Tempered Glass. Estoy eligiendo componentes para montar mi nuevo PC y me encanta ese chasis, pero... la placa base va montada en vertical, mientras que la GPU va en horizontal, conectada mediante una extensión o "riser card" al puerto PCIe. Mi duda/problema es si será capaz de dar conexión a una GeForce GTX 1080, sin afectar al rendimiento. ■ Iván S.



LA CARTA DEL MES

LA BETA MÁS VENDIDA



Me he quedado alucinado cuando he visto que «Playerunknown's Battlegrounds» ya ha vendido más de 10 millones de copias, y es el juego que ha conseguido reunir mayor número de jugadores al mismo tiempo en toda la historia de Steam... ¡Y aún está en acceso anticipado!!! ¿Cómo una beta puede vender tanto? ■ Sniperclass

Sí, «Playerunknown's Battlegrounds» está batiendo todos los récords. Reunió 1.3 millones de jugadores en Steam, superando a «DotA 2». Aunque sigue en fase beta ya está muy pulido, y su estilo Battle Royale ha enganchado a millones. Otros han comenzado a copiarlo, así que veremos cómo evoluciona...

LA POLÉMICA DEL MES

¿INSULTO O NORMALIDAD?

No soy una persona religiosa, pero creo que el juego «Fight of Gods» que ha salido en Steam ofende a mucha gente. Es un juego de lucha en el que puedes manejar a Jesucristo y dar una paliza a otras figuras religiosas como Buda. Tal como está el mundo no creo que sea bueno fomentar la "lucha" entre religiones. Existen miles de temas para ambientar los beat'em up. ¿Que opináis? ■ E.L.



Es verdad que «Fight of Gods» ha creado polémica, hasta el punto de que Steam ha sido bloqueado en Malasia y han tenido que retirar el juego en ese país. Cuando se habla de religiones es complicado alcanzar el equilibrio entre respeto a los cultos y libertad de expresión. Existen otros temas para ambientar un juego de lucha, pero la polémica siempre vende...

Uff, es una pregunta complicada, Iván. Para ser sinceros, la conexión más directa siempre es la más rápida y fiable. Thermaltake sabe lo que hace y seguro que ese "riser card" es fiable y no reduce mucho el rendimiento, pero una configuración de ese tipo, con la tarjeta en paralelo a la placa, está hecha para lucir más que para rendir...



El tema de los pantallazos azules es diferente, si todo está bien conectado y el montaje es estable, no ocurren.

CONSTRUCTORA

Quiero comprar un juego de construcción y me gustan los de Lego, así que no me decido entre «Lego Worlds» y «Minecraft».
■ Sandra

Nosotros te recomendamos «Minecraft», Sandra. «Lego Worlds» es divertido pero aún le falta pulir la interfaz de construcción, especialmente al jugar con pad.





¿SERÁ UN ÉXITO?

Me gustan los juegos multijugador, así que fui uno de los que compró «Battleborn», y ahora me entero de que dejan de añadir contenido. Quiero comprar «Destiny 2», pero son 60€ y me da miedo que luego me lo tenga que comer. ¿Creéis que acabará triunfando?
■ ShadowGerm

El riesgo que tienen los juegos multijugador es que si no generan ingresos y se cierran los servidores, te quedas sin nada. Hay tantos que es normal que alguno no tenga éxito, pero en el caso de «Destiny 2» ten por seguro que va a arrasar, y que tendrás juego para mucho tiempo.

RTS CLÁSICO

Ahora los juegos de estrategia son casi todos MOBA, pero a mí me gusta más la estrategia clásica en tiempo real con algún tipo de argumento, tipo «StarCraft». Ya se que ha salido la remasterización, pero busco alguno nuevo. ¿Conocéis alguno que esté bien?
■ N.C.



Hace unos días se puso a la venta en Steam «Tooth and Tail», que se inspira en títulos como «Command & Conquer» o el propio «StarCraft». No tiene tanta profundidad porque también sale para consolas pero tiene buenas reviews, es divertido, y está gustando mucho. Que no te engañe su aspecto, el argumento es adulto y sangriento...

CÓDIGOS DE DESCARGA

Parece que algunos lectores seguís con problemas con la recepción de los códigos de descarga del juego de regalo. Repasemos de nuevo las instrucciones para solicitarlos y evitarlos en la medida de lo posible.



- Tenemos comprobado que la mayoría de problemas con la recepción de códigos se produce con usuarios que usan direcciones de email con dominios de Microsoft: msn, live, hotmail, etc. Sobre todo hotmail. Así que, por favor, aunque ya lo avisamos en las instrucciones de la web, insistimos: NO USES HOTMAIL para solicitar tu código.
- Si ves que el código no te ha llegado, asegúrate de que no ha entrado en el buzón de Spam.
- Si, aun así, necesitas solicitar tu código pues sigue sin llegarte, utiliza esta dirección de email para ello: **clave.micromania@gmail.com** No uses Facebook (hay problemas con los privados) ni Twitter para solicitarlo. Dejar un comentario en una noticia tampoco resuelve nada. Envía un email. Gracias.

Protección de Datos:
Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.

LA TIERRA MEDIA SOMBRAS DE GUERRA

¡Se acerca el final de Sauron!

Sauron ha reforzado sus ejércitos en las fortalezas de Mordor y más allá de las fronteras de sus territorios, pero Talion continúa su lucha, en pos de la venganza y de la libertad de toda la Tierra Media. Ahora, necesita nuestra ayuda. Y no viene solo.

Talion no puede descansar. No, mientras el poder de Sauron siga intacto y extienda su negra influencia por Mordor y más allá de sus fronteras. Porque el Señor Oscuro quiere apoderarse de toda la Tierra Media y ha comenzado a controlar fortalezas fuera de su territorio. Talion no puede descansar.

Sí, le mueve la venganza. La pérdida de sus seres queridos es la razón principal, pero también su alianza con el espíritu de Celebrimbor que, de nuevo, se unirá a él para desplegar todos sus poderes y usarlos para castigar a sus enemigos, ejecutar tácticas de combate y acciones brutales contra los orcos y generales de los ejércitos de Sauron, y provocar el terror entre sus filas. En definitiva, para librar la batalla definitiva por la Tierra Media y liberarla **del yugo de la oscuridad y el Mal, encarnado en Sauron. Una tarea que ardemos en deseos de llevar a cabo cuanto antes.**

Lidera tus ejércitos

Monolith ha apostado por ir mucho más allá de la acción vista en «Sombras de Mordor», convirtiendo el combate contra grupos de enemigos en verdaderas batallas campales, y aquí entrarán en juego diversas consideraciones.

Por un lado, el mejorado y optenciado sistema Némesis nos pemitirá continuar –o estrenar– las historias personales que nos atan a nuestros enemigos o aliados creados en «Sombras de Mordor». Gracias a los poderes de Celebrimbor es posible sumar a nuestra causa a algunos súbditos de Sauron, como ya sabemos por el juego anterior, o ver cómo nuestra relación con aquellos se puede "importar" para seguir en la nueva aventura de Talion.

Por otro lado, el combate ya no **es solo una cuestión directa y personal. Ahora podremos formar verdaderos ejércitos compuestos por estos soldados reclutados entre las filas de Sauron para asdiar fortalezas controladas por sus ejércitos. Estas fortalezas podrásn ser asaltadas de muy diversos modos:** de forma brutal y directa, usando estrategias y buscando puntos débiles, infiltrando

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Monolith/Warner Bros.
- **Fecha prevista:** 10 de octubre de 2017

CÓMO SERÁ

- Será un juego de **acción ambientado en la Tierra Media**, continuación de la historia de «Sombras de Mordor».
- El protagonista será **Talion, poseído por el espíritu del elfo** Celebrimbor.
- El **sistema Némesis** permitirá crear alianzas con los enemigos vencidos, o eliminarlos.
- La acción **también saldrá de Mordor.**
- Usaremos distintas **estrategias en los asedios** a las fortalezas.



“Talion continúa su lucha contra Sauron, con ejércitos formados con sus enemigos”



La batalla final contra Sauron está a punto de empezar. Talion se convierte en «Sombras de Guerra» en el comandante de los ejércitos que asaltarán Mordor y se enfrentarán a Sauron. Ejércitos que también formará con sus enemigos vencidos, si decide que se unan a su bando, gracias a los poderes de Celebrimbor.

Loa asedios a las fortalezas enemigas tendrán ahora el apoyo de un sistema Némesis potenciado. Podremos eliminar o atraer a nuestro lado a los orcos vencidos. En el último caso, podemos nombrar caudillos y otorgarles poder sobre la fortaleza o la región conquistada, luchando también para mantener su lealtad.

algunos de nuestros soldados y usando armas de asedio y brutales monturas, incluyendo dragones. Los combates son masivos, salvajes y espectaculares. Pero la lucha continuará con los líderes de cada fortaleza para conquistarlas de forma definitiva. Aquí, la unión de habilidades y poderes de Talion y Celebrimbor será clave.

Una vez conquistada, podremos eliminar a nuestros enemigos o, si los hemos asimilado, cederles el control de las fortalezas –que también podremos quitarles en cualquier momento, aunque pueda ser un movimiento que nos cueste su lealtad, más tarde–, quitando poco a poco puntos estratégicos de la Tierra Media a Sauron. Esto nos llevará a debilitarlo para los últimos enfrentamientos con los Nazgul y el mismísimo Señor Oscuro.

La incorporación de nuevas tribus de Mordor –la tribu oscura, o la agreste, por ejemplo– y personajes, al catálogo de enemigos a los que enfrentarse, y convertir en aliados o exterminar, potenciará el sistema Némesis, haciendo que la historia que creemos de alianzas y traiciones por toda la Tierra Media cambie su mismo destino. El combate, como vemos, es solo una herramienta, pero las decisiones que tomemos pueden cambiarlo todo en un instante. ¿Estás listo para la batalla definitiva contra Sauron? Está a punto de empezar. **A.C.G.**

> “El sistema Némesis nos permite crear una historia única con enemigos y aliados”

DESCUBRIENDO A LOS VERDADEROS ICONOS DE LA TIERRA MEDIA



Entre los muchos enemigos a los que nos enfrentaremos en la aventura más allá de Mordor, se ha confirmado que estará el mismísimo Balrog, uno de los iconos más reconocibles gracias a las películas de Peter Jackson.



El combate contra el Balrog, desvelado en uno de los múltiples vídeos que Monolith, es espectacular, pero será solo el anticipo de otros muchos, como el enfrentamiento con los Nazgul o el mismísimo Sauron.

FUERA DE MORDOR... ¡PERO DE VERDAD!



Las nuevas tribus y razas de «Sombras de Guerra» saldrán a la vida real gracias al Cosplay. Monolith ha publicado unas guías oficiales para que los fans pueden crear sus propias indumentarias, de forma realista.



Los múltiples detalles de diseño que afectan a cada parte del vestuario han sido minuciosamente descritos. La tribu Agreste, por ejemplo, ofrece un característico estilo con sus adornos de cuerno.

¿Quieres saber qué hay más allá de las fronteras de Mordor? «Sombras de Guerra» expandirá su acción más allá de los territorios del Señor Oscuro, donde lucharemos por controlar las fortalezas que las huestes de Sauron han conquistado a sangre y fuego. Libéralas y salva el futuro de la Tierra Media.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción/aventura
- **Estudio/compañía:** Ubisoft Montreal
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 27 de octubre de 2017

assassinscreed.ubisoft.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y aventura, con toques de rol**, nueva entrega de «Assassin's Creed».
- La acción se ambientará en **el antiguo Egipto, en la época de Cleopatra.**
- Nos meteremos en **la piel de Bayek, un Medjay** encargado de descubrir la conspiración de Ptolomeo XIII por el trono de Egipto.
- Tendremos **un águila, Senu,** que nos servirá para explorar el entorno desde el aire.
- Ofrecerá un **nuevo sistema de misiones y combate**, más versátil.

PRIMERA IMPRESIÓN

«Origins» llega para renovar la historia de la saga y su jugabilidad. Descubriremos el origen de los asesinos y un nuevo estilo de combate, narrativa y acción.

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

El misterio se esconde en Egipto

El poder o, mejor dicho, la lucha por hacerse con el poder total suele provocar conflictos en los que rara vez aquellos que mueven los hilos descubren sus cartas de manera pública y su verdadera responsabilidad. Y en el antiguo Egipto en que vive Bayek la lucha por hacerse con el trono ha comenzado sin que el pueblo sea consciente de ello. Los hijos de Ptolomeo XII, Cleopatra y Ptolomeo XIII, ansían sentarse en el trono del faraón, cada uno por razones muy diferentes, pero entran en juego fuerzas que van más allá de las que la poderosa civilización mediterránea puede ser capaz de controlar. Para empezar, Roma se expande cada vez más, y Julio César y Pompeyo libran sus propias batallas por el poder que acaban afectando también a Egipto, donde una y otro pretendiente al trono se relacionan con aquel con distintos intereses. Por medio, además, se encuentra la Orden de los Antiguos, seguidores de los antiguos dioses que pretenden imponer a su favorito, Ptolomeo, como faraón, por razones que tampoco están demasiado claras. ¡Ah, el poder!... Tan tentador, tan atractivo. El juego de tronos de «Assassin's Creed Origins», además, nos servirá para algo que ninguno de estos personajes sabe: descubrir el origen de los Asesinos y la razón por la que su existencia se prolonga hasta nuestros días. ¿Te interesa conocerlo? Ya se sabe: el conocimiento es poder.

Asesinos renovados

«Origins», además de la nueva entretga de la saga, representa –o así quiere Ubisoft que sea– la renovación de la misma. Se cumplen ahora diez años –¡sí, 10 años ya!– del nacimiento de «Assassins Creed» y pese a los avances técnicos la fórmula pide a gritos cambios. Bayek, el protagonista, será el encargado de traerlos, en buena medida.

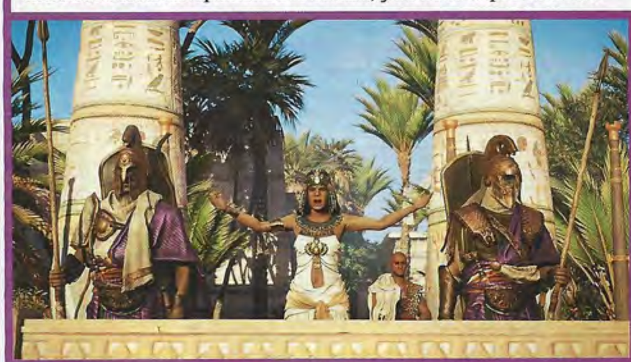
Para empezar, Bayek nos ofrecerá un nuevo sistema de combate en el que las zonas de impacto, los movimientos más precisos, la protección frente a flechas, etc. variarán el daño recibido y efectuado, también según el arma utilizada. Si te suena, es porque en gran medida se inspira en lo visto en «For Honor», con lo que se intentará llegar a un mayor realismo, no solo en animaciones, sino en el control durante el combate y los combos,

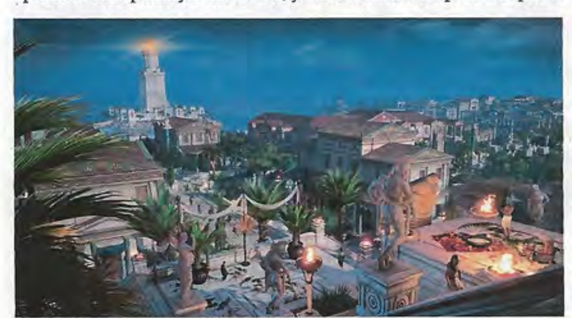
> «La lucha por el trono de Egipto es la base de la historia que nos cuenta el origen de los asesinos»

Los asesinos nos descubren su origen en el antiguo Egipto. Viaja con Bayek a la época de Cleopatra y Julio César, y descubre la conspiración por el trono de Egipto.

Figuras históricas y voces famosas para dar vida a Egipto

Julio César, Ptolomeo, Cleopatra... Seguro que, quien más, quien menos, asocia de manera inmediata el antiguo Egipto a nombres como estos, razón por la que Ubisoft ha elegido estas figuras como eje de la trama de «Origins». Para redondear la faena, como viene siendo habitual en grandes producciones estos últimos años, una famosa actriz, Clara Lago, pondrá voz a la mismísima Cleopatra. Si te suena, ya sabes a qué se debe.





Alejandría en todo su esplendor. No es la única ciudad egipcia que visitaremos, y estará recreada de manera asombrosa.





Bayek combatirá sin descanso día y noche. El ciclo de día y noche es una de las características de la acción de «Origins». Además del nuevo sistema de combate, claro, heredero de «For Honor».

para ser más eficaces. Existirá, también, un sistema de congrol de la adrenalina, para ser más eficaces a la hora de lanzar algún golpe, más poderoso. Por supuesto, también podremos usar el sigilo como una de nuestras mejores herramientas, aunque según la situación y el entorno, claro.

Bienvenido a Egipto

En el Egipto de «Origins», la recreación del entorno será mucho más ambiciosa, si cabe, que en juegos anteriores. El realismo histórico se unirá a una recreación en la que la vena artística del equipo de desarrollo se ha puesto al límite al disponer de referencias muy limitadas a aspectos como arquitectura, decoración, urbanismo, etc. Aun así, ciudades como Alejandría, Menfis y otras, ofrecerán una inmersión y un realismo tales que nos transportarán al antiguo Egipto en cuanto pisemos sus calles. Bayek podrá explorarlas con total libertad, pero no solo las ciudades, sino todo el territorio recreado en el juego –Siwa, Fayún, Cirenaica...–, ayudado por Senu, su águila. Senu nos servirá de ojos para identificar desde las alturas elementos y objetivos, y no será la única bestia que encontraremos en «Origins». Y es que el mundo del juego estará más vivo que ninguna entrega anterior de la saga. El ciclo de día y noche nos permitirá ver cómo ciertas fieras se mueven en su hábitat a diferentes horas. Cocodrilos, hipopótamos, leones... Estas bestias también serán un obstáculo en algunas misiones. Y es que el sistema de misiones también cambiará en «Origins». Tendremos una libertad total para afrontarlas en el orden que queramos, así como para explorar el mundo –incluyendo áreas submarinas.

Las nuevas armas, el nuevo mundo, el sistema de control, las posibilidades del apartado de rol –que dará más rejugabilidad al conjunto–... Todo en «Origins» nos quiere llevar a un nuevo nivel en «Assassin's Creed», además de desvelar el misterio del origen de la saga. ¿Te lo vas a perder? **A.P.R.**



SE PARECE A...



ASSASSIN'S CREED
El juego que dio origen a la saga nos llevaba hasta la época de las cruzadas, encarnando a Altair.



FAR CRY PRIMAL
El salvaje mundo abierto de «Primal» era casi tan peligroso como lo será el antiguo Egipto.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Aventura/acción
- **Estudio/compañía:** Appeal
- **Distribuidor:** Bigben Interactive
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Otoño de 2017

outcastthegame.com

LAS CLAVES

- Será un juego de acción y aventura, de ciencia ficción, ambientado en **el mundo alienígena de Adelpha.**
- Seremos **Cutter Slade, ex SEAL, enviado a Adelpha** para evitar una catástrofe cósmica.
- El **mundo de juego será abierto**, con total libertad para explorar.
- Cada acción y decisión **afectará al equilibrio de Adelpha**, variando el desarrollo de la acción.
- Podremos **explorar a pie o a lomos de los Twon Ha**, los animales de carga de Adelpha.

PRIMERA IMPRESIÓN

El "remake" de «Outcast» llega para mostrar a una nueva generación el origen del concepto de mundo abierto y cumplir con los veteranos un sueño de dos décadas.

OUTCAST SECOND CONTACT

¡Los universos siguen en peligro!

Todos sabemos lo que son los mundos abiertos, ¿verdad? Esos universos de juego en los que explorar sin límite, donde la libertad es total, donde cada acción tiene una reacción –quizá no inmediata, quizá no visible–, donde la vida de los PNJ fluye y la sensación de inmersión es total. Pero hace 20 años la cosa era muy diferente. Como el juego online y los MMO, los mundos abiertos no eran más que, en el mejor de los casos, una entelequia en la mente de visionarios. Hasta que llegó Appeal con «Outcast».

20 años no es nada...

Como decía Gardel, 20 años no es nada. Pero en el mundo de los videojuegos es un salto a otro universo. Un universo como en el que se encuentra Adelpha que, tras dos décadas, volverá este otoño de la mano de sus creadores originales en el "remake" de aquel «Outcast» que sentó las bases del concepto "mundo abierto" y nos descubrió que había mucho por explorar, inventar y desarrollar. Y aunque el concepto ha madurado, aún hay espacio a la innovación, tal y como creen en Appeal, por lo que «Outcast Second Contact» llegará en una doble vertiente: "remake" y renovación de la idea original, para satisfacer tanto a los jugadores más veteranos como a una nueva generación.

Mundos en colisión

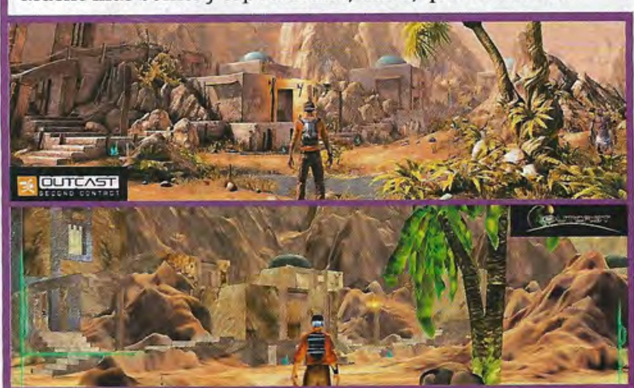
Todo en «Outcast Second Contact» será idéntico a «Outcast». Un "remake" en el más estricto sentido, tanto a nivel de trama como de diseño. Pero si no jugaste a «Outcast», quizá te encuentres un tanto perdido. Como le ocurre a Cutter Slade, el protagonista.

La historia del juego nos cuenta el desarrollo de un experimento científico para comprobar la existencia del multiverso; universos pararlelos entre los que es posible viajar y moverse. Una sonda enviada por el ejército americano a través de un agujero de gusano llega a Adelpha, un planeta alienígena, donde es destruida por los Talanes, habitantes de Adelpha. El problema es que este hecho provoca un desequilibrio energético quen crece sin control y amenaza con destruir el multiverso. Y para impedirlo ahí es enviado Cutter Slade, ex SEAL y experto soldado en las más arriesgadas misiones, y en

“El mundo de Adelpha nos recibe, de nuevo, 20 años después de nuestra primera visita”

20 años no son nada en el mundo de Adelpha

La meta de Appeal, tras los 20 años transcurridos desde la aparición del «Outcast» original, es exactamente la misma con «Outcast Second Contact»: ofrecer el mundo de juego más detallado y visualmente atractivo que sea posible. La diferencia es que es el mismo mundo, en el que todo está en el mismo sitio. Mucho más bonito y espectacular, eso sí, qué duda cabe.



Hay que salvar el multiverso... ¡aunque sea a porrazos! Acción, exploración, combate. Todo estará en «Outcast Second Contact», remake del clásico de ciencia ficción.



Las seis grandes regiones de Adelpha ofrecen una variedad de entornos y escenarios realmente espectacular.





¿Recuerdas, Cutter? Sólo han pasado 20 años. Los miembros de Appeal se han reunido para recrear el juego original, puesto al día en lo visual. Cada pequeño detalle vuelve a estar donde antes.

cuya piel nos meteremos para explorar Adelpha.

La profecía del enviado

Cuando Cutter llegue a Adelpha descubrirá que es confundido con el enviado de una antigua profecía Talan. Y mientras interactuemos con los Talanes, exploremos este desconocido mundo y descubramos sus secretos, veremos cómo cada decisión y combate que libremos –los peligros en Adelpha serán muchos– variarán el desarrollo de la acción. El diseño de «Outcast Second Contact», como el del juego original, es sistémico, es decir, considera el mundo de juego como un todo que reacciona a cada paso que demos. Si somos agresivos, los Talanes nos evitarán o combatirán. Si somos diplomáticos y amistosos, nos ayudarán y darán pistas para cumplir co nuestra misión.

Así, descubriremos su cultura, su tecnología, la base de su civilización, la fauna y flora de Adelpha, sus peligros... Nos sumergiremos en el mundo vivo de Adelpha, en suma. Además, veremos cómo el mundo de juego será variado, según exploremos sus seis regiones. En cada una el entorno, la climatología, la fauna y flora serán diferentes y nos harán enfrentarnos a distintos peligros y decisiones.

El combate, llegados a este punto, será importante en «Outcast Second Contact», tanto, que Appeal ha introducido ligeras modificaciones en algunas animaciones y efectos –podremos rodar para esquivar golpes, por ejemplo– para adaptarlas a un mundo más dinámico que el original. Recordemos que «Outcast» fue un juego en que la tecnología visual tenía una importancia clave. Ahora, no es tan relevante, pero todo lo relacionado con el apartado visual y técnico quiere estar sumamente pulido. Lo que redundará en la jugabilidad, según Appeal. Pero la libertad de acción y exploración seguirá siendo la clave, para llegar en Adelpha allí donde sólo los mundos abiertos pueden llevarnos: a sumergirnos en otro universo por completo. ¿Te apuntas? **A.C.G.**





FALLOUT 4
Otro mundo abierto de ciencia ficción, pero mucho más desolado que el alienígena.



MASS EFFECT ANDROMEDA
La nueva épica futurista de BioWare nos lleva a nuevos mundos y descubre otras razas.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** MachineGames/Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 27 de octubre de 2017

wolfenstein.bethesda.net

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción ambientado en el universo «Wolfenstein»**, continuación de «The New Order».
- **B.J. Blazkowicz** volverá como protagonista.
- La acción se desarrollará en los **Estados Unidos ocupados por los nazis**, en el año 1961.
- Contaremos con **nuevos aliados, así como con algunos de los antiguos compañeros** de «The New Order».
- Nuestro **enemigo principal será Frau Engel**, que tendrá una fortaleza volante.

PRIMERA IMPRESIÓN

El regreso de B.J. Blazkowicz en el nuevo «Wolfenstein» traslada la distopía nazi a los Estados Unidos ocupados, con nuevos y temibles enemigos.

WOLFENSTEIN II THE NEW COLOSSUS

El largo camino hacia la victoria

Parecía que todo había concluido para B.J. tras acabar con el general Calavera, pero Blazkowicz es duro de pelar. Casi tanto como los supersoldados que el Reich ha venido desarrollando durante los últimos años tras el triunfo en la guerra y a los que ya se enfrentó en su última aventura.

La victoria nazi, ya sabemos lo que supuso para Europa, con aquellas tremendas batallas que libramos en Berlín y Londres en «The New Order». Pero MachineGames quiere ir más allá. Mucho más allá, con lo que nos ha preparado en «The New Colossus». Para empezar, un cambio de escenario, llevándonos a la peor pesadilla de los aliados durante la guerra, con un mundo virtualmente conquistado por el Reich y los mismísimos Estados Unidos ocupados, controlando una tecnología avanzadísima y desarrollando armas que darán un poder imparable a los nazis.

Pero, claro, B.J., y nosotros metidos en su piel, haremos todo lo posible para que esto no sea así. Así que, siéntate en la silla de ruedas, que esto empezará en breve.

En rehabilitación

Sí, has leído bien. B.J. arrancará su nueva aventura en silla de ruedas, recuperándose de las heridas que casi acaban con él en la secuencia final de «The New Order». Jugar una misión en silla de ruedas, además en el escenario en que se desarrollará –un submarino– no es cosa fácil, pero ofrecerá unos desafíos realmente inéditos. Es parte de lo que el estudio intenta conseguir con el nuevo «Wolfenstein», que no es sino ir más allá de lo que podríamos imaginar, en todos los sentidos. Esto afectará en el juego no sólo al diseño de las misiones, sino a los mismos personajes aliados –nos reencontraremos con algunos conocidos y tendremos otros nuevos–, los escenarios y los enemigos.

La acción, trasladada a unos Estados Unidos ocupados por los nazis, nos permitirá ver ciudades como Roswell –sí, la de los aliens y el área 51, aunque en el juego saldrá... ¡el área 52! – convertidas en devotas urbes nazis con desfiles del Reich por sus calles. Allí tendremos que infiltrarnos entre los enemigos, como miembros de la nueva resistencia, para sabotear instalaciones militares secretas

> “Blazkowicz vuelve a combatir a los nazis, ahora en territorio de los Estados Unidos ocupados”

Terror Billy: la pesadilla de los nazis busca un hueco en tu mesa

Los jugadores más entregados siempre buscan las ediciones de coleccionista con ansia, pero pocas hemos visto más originales y atractivas que la de «The New Colossus», con B.J. convertido en muñeco de acción, con el alias que le han puesto los nazis: Terror Billy. La edición incluye la figura de 30 cm del personaje con cuatro armas para cambiar, un hacha, la chaqueta de cuero, una caja metálica y un póster.



¡Hay que echar a los nazis de América! No puede ser que el terror del Reich haya llegado a Estados Unidos, pero si es verdad, B.J. ha de volver a la acción para matarlos.



Los amigos están presentes. La historia, en realidad, continúa, así que volveremos a muchos personajes de «The New Order».





Matar a Calavera para acabar en una silla de ruedas... Sí, las primeras misiones de «The New Colossus» son sorprendentes. Pero disparar y moverse sobre ruedas tiene su aquel, no te creas.

que tienen en desarrollo tecnología avanzada. Y nos enfrentaremos a nuevos soldados mutantes, cibernéticos y enormes moles mecánicas dotadas de inteligencia y armas devastadoras. Pero, de nuevo, tendremos frente a nosotros, a la cabeza del Reich, a la temible Frau Engel, recuperada de sus tremendas heridas para convertirse en nuestra peor pesadilla.

La cara del enemigo

La psicópata nazi se convertirá una vez más en nuestra Némesis, pero en esta ocasión la tecnología con que contará será incluso más avanzada de lo que vimos en «The New Order». Para empezar, su cuartel general estará instalado en una fortaleza volante –la Ausmerzer– con la que perseguirá a B.J. y sus compañeros por todo el país. Y teniendo en cuenta que sus recursos serán casi ilimitados, la cacería será realmente asfixiante.

Pero, además de la venganza personal contra B.J., Frau Engel es una nazi convencida, con lo que su convicción en la aniquilación de la resistencia irá más allá de lo que podamos imaginar. Tendremos que estar preparados para contemplar escenas que nos pondrán los pelos de punta.

El resto de comandantes a las órdenes de Frau Engel, además, contarán ahora con una IA mejorada –en general, todos los enemigos–, de modo que será mucho más recomendable acabar con ellos antes de desatar la acción, para evitar que llamen refuerzos. Porque ya no lo harán una o dos veces, sino todas las que puedan hasta que acaaben con nosotros... o nosotros con ellos.

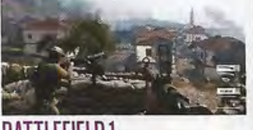
Habrá lugar en la trama para el amor, la lealtad, la traición –una hija de Frau Engel tendrá un papel muy relevante–, la épica, el sacrificio... Una historia de guerra en la que no falta ningún ingrediente y, por supuesto, muchos tiros y acción sin límites.

Estamos a menos de un mes de volver a enfrentarnos a los nazis y disfrutar de ello. Lo que no sabemos es si será la batalla final. Por nosotros... ¡que siga! **A.P.R.**

SE PARECE A...



WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
La anterior aventura de B.J. nos sorprendió por su atractiva trama y el giro dado a la Historia.



BATTLEFIELD 1
El conflicto es diferente y su campaña muy extraña, y es uno de los más populares del género.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Ubisoft San Francisco
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 17 de octubre de 2017

southpark.ubisoft.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción y rol protagonizado por los personajes de South Park** y ambientado en el pueblo de la serie de TV.
- Nos ofrecerá una lucha por el poder del pueblo entre **dos bandos de superhéroes.**
- Tendremos **12 clases de personaje** para escoger, a la hora de diseñar al protagonista.
- Será **mucho más grande** que el juego anterior.
- El **sistema de combate** nos permitirá escoger y desarrollar poderes especiales, como manipular el tiempo.

PRIMERA IMPRESIÓN

La sátira y el humor gamberro de South Park vuelven al PC, con una aventura plagada de inteligencia, acción, rol y superhéroes. Para los fans del género y la serie.

SOUTH PARK RETAGUARDIA EN PELIGRO

¡Los héroes toman South Park!

Tener un gran poder conlleva una gran responsabilidad. Bueno, eso es lo que dicen, porque aquí, en South Park, básicamente la responsabilidad se la pasan por salva sea la parte y lo que cuenta es disfrutar de ese poder de la forma más salvaje, gamberra y divertida. Y si no, que se lo pregunten al Mapache, Mysterion, al Profesor Caos o a cualquier otro de los superhéroes que han tomado las calles del pequeño pueblo montañés. Se lo podemos preguntar también a los alter ego de estos personajes, que no son sino los inefables Cartman, Kyle, Stan, Butters y compañía, que vuelven –¡por fin!– a las andadas en nuestros PC, tras habernos hecho esperar casi un año más de lo que se esperaba. Pero, como se suele decir, si la espera merece la pena, bienvenida sea.

Y es que ya desconfiábamos de ver en 2017 a «Retaguardia en peligro» instalarse en nuestros discos duros, pero cuando leas esto faltarán un par de semanas para echarle el guante. Una nueva aventura de los chicos de South Park que, como es de esperar, estará repleta de humor grueso, incorrección política, acción, rol, mucha inteligencia y unos diálogos capaces de arrancar carcajadas... y un toque de escatología nada desdeñable.

Héroes diminutos

Inspirada por las películas de superhéroes de cómics –especialmente la saga de «Los Vengadores» y «Civil War»–, la nueva aventura de South Park nos permitirá elegir poderes, disfraz e identidad secreta para el protagonista del juego, nuevamente el niño recién llegado al pueblo que para integrarse en el grupo de los conocidos personajes de la serie, se verá envuelto en misiones y encargos de lo más disparatado. Los superhéroes, como decimos, son la base de la nueva trama, y una guerra entre los bandos en que se han separado nos obligará a tomar partido. El profesor Caos –Butters– y sus secuaces se enfrentarán al Mapache –Cartman– y sus amigos. Pero la guerra que está a punto de desatarse afectará a todo el pueblo de una u otra manera, a sus habitantes y hasta a la integridad de sus calles.

Tras escoger la clase –entre las doce disponibles que habrá en el juego– y el aspecto de nuestro protagonista, empezaremos la aven-

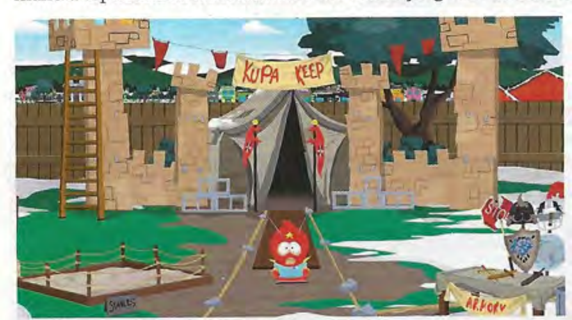
> **“La guerra entre superhéroes está a punto de comenzar en South Park. ¡Elige bando!”**

Un juego para fans de la serie y amantes del humor (poco) sutil

La incorrección política siempre ha sido una máxima en South Park. La serie de TV se ha ganado su fama a pulso por su apuesta por lo gamberro, lo escatológico, lo transgresor. Pero también por cómo usa todo esto para hacer una denuncia inteligente, con trazos de humor grueso, de situaciones realmente lamentables. Un ejemplo: el juego será más difícil y complicado en detalles sutiles si elegimos un protagonista de piel oscura.



¡El profesor Caos y sus pavorosas armas! El delirio de la serie de TV se trasladará de manera espléndida a las situaciones del nuevo juego de «South Park».



Superhéroes en South Park. El mal quiere adueñarse del pueblo, pero los chicos de South Park intentarán evitarlo.





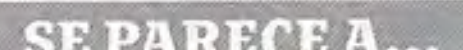
¿Tú, de qué bando estarás? Los secuaces del profesor Caos se enfrentarán al Mapache y sus amigos, pero el resto de habitantes de South Park también se verán envueltos en esta guerra sin fin.

tura. Pero... ¡cuidado! El de South Park es un mundo salvaje, como ya sabemos. Y tremendamente incorrecto. ¿Por qué decimos esto? Porque desde el mismo momento en que diseñemos al protagonista, empezaremos a notar cómo el espíritu de la serie inunda la aventura. Para empezar, cuanto más oscura sea la piel del personaje, más subirá la dificultad del juego. No en el combate, pero sí en detalles como el acceso más difícil a ciertos objetos, recibir menos dinero por recompensas, etc. La denuncia que esto encierra no es nueva para los fans de South Park, pero quizá sí sorprenda a aquellos que no estén familiarizados con el gamberrismo que inunda el universo de Trey Parker y Matt Stone. Gamberrismo que se verá potenciado en sus salvajes diálogos, escenas escatológicas, secuencias sexuales y todo aquello que hace a South Park tan irreverente, brutal y divertida.

Combates loquísimos

Si el combate ya era uno de los puntos fuertes de «La Vara de la Verdad», en «Retaguardia en Peligro» Ubisoft San Francisco ha querido dar una vuelta de tuerca, con un nuevo sistema que nos permita desarrollar poderes "de verdad" y crear armas y equipo, con objetos encontrados en botines, que nos permitirán asistir a secuencias tan brutales como desternillantes. Pero lo de los superpoderes va en serio. Por ejemplo, podremos manipular el tiempo y el espacio para hacer la lucha más fácil. Y luego, claro, las habilidades especiales relacionadas con la escatología también aportarán su granito de arena al humor grueso que dominará todo el conjunto.

«Retaguardia en Peligro» se ha hecho de rogar, pero ya está –casi– aquí, y ardemos en deseos de echarle el guante para disfrutar con su espíritu salvaje. Además, teniendo en cuenta que el estudio ha confirmado que será el doble de largo que «La Vara de la Verdad», estamos seguros de que nos esperan por delante horas de carcajadas sin límite. **A.P.R.**





SOUTH PARK LA VARA DE LA VERDAD
Mismo escenario, mismos protagonistas, pero historia y jugabilidad muy diferentes.



TALES OF BERSERIA
Parece también una película de animación, pero la fantasía y un tono menos "grueso" dominan.



CALL OF DUTY WWII

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Sledgehammer/Raven/Activision
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 3 de noviembre de 2017

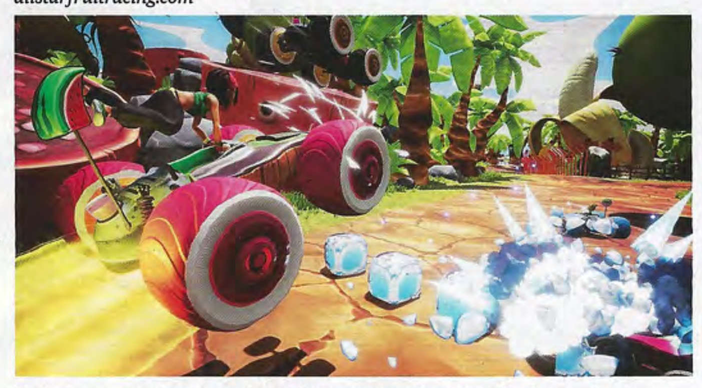
www.callofduty.com/es/wwii

La Historia en la acción bélica vuelve a estar de moda. Afortunadamente. Tras los años en que la guerra moderna y futurista tomó las riendas de las sagas más importantes del género, todo vuelve allí donde empezó, con un «Call of Duty» que nos hará vivir los momentos más espectaculares, significativos y conocidos de la Segunda Guerra Mundial. La diferencia será un realismo visual inusitado, una campaña que merezca la pena y unos modos zombi y, sobre todo, multijugador, renovados al máximo y que se prometen asombrosos.

ALL STAR FRUIT RACING

- **Género:** Carreras/Acción
- **Estudio/compañía:** 3DClouds.it
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2017 (disponible en acceso anticipado)

allstarfruitracing.com



Tras el -inesperado- fiasco de la última entrega de «MicroMachines», los fans de juegos de carreras con un toque de vistosidad y humor, herederos del estilo «Mario Kart», pueden encontrar en «All Star Fruit Racing» un buen desahogo y compensación. El juego de 3DClouds.it, ya en acceso anticipado, ofrece un estilo, variedad de competición y cantidad de vehículo y circuitos de lo más notable.

NOITA

- **Género:** Acción/Rogue-like
- **Estudio/compañía:** Nolla Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2017

noitagame.com



El estudio indie responsable de «Crayon Physics Deluxe» o «The Swapper» regresa con un juego de acción de estilo retro que oculta mucho más de lo que parece a simple vista. Un "rogue-like" de generación procedural, donde cada píxel -según afirman- está simulado en sus atributos físicos, para que todo explote, se funda, congele o evapore mientras luchamos. Muy impresionante.

UNDERWORLD ASCENDANT

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** OtherSide Entertainmen/505 Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018

www.underworldascendant.com

Si es lo que estás pensando, te decimos ya que sí, «Underworld Ascendant» es la continuación de "esa" saga: «Ultima Underworld». Aquella que inspiró a autores, sagas y compañías como Arkane, Ion Storm, «The Elder Scrolls», «Dishonored» y muchas más. La saga vuelve, con otros autores, con otras historias, con otros desafíos, pero recuperando el mundo de juego -el Abismo Estigio-, una narrativa dinámica, una jugabilidad totalmente libre y donde magia, acción, combate y fantasía intentarán devolvernos a aquellas cotas casi inalcanzables.



MONSTER HUNTER: WORLD

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 2018

www.monsterhunterworld.com

Tras arrasar en fomatos de consola, la saga «Monster Hunter» aterrizará en PC el próximo año. La cacería de criaturas monstruosos y gigantescas será la base de una acción que nos llevará a un mundo abierto, salvaje, enorme, en el que el uso táctico del entorno y la cooperación con otros jugadores -hasta tres por equipo- serán la clave. Recuperar recursos de los monstruos caídos para mejorar nuestro equipo y un sistema que permite unirse o desconectarse al vuelo de la acción, formarán los mimbres del juego.



DAUNTLESS

- **Género:** Acción/Rol
- **Estudio/compañía:** Phoenix Labs
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018 (beta cerrada ya disponible)

playdauntless.com/es_ES/



Con muchos puntos en común con «Monster Hunter World», el de «Dauntless» es, sin embargo, un universo bastante diferente. Se trata de cacerías de monstruos, sí, pero el ambiente de fantasía medieval lo impregna todo, además de su estética de cómic. Por otro lado, el componente de rol es muy acusado. Aunque la beta cerrada está en marcha, hasta 2018 no veremos el acceso abierto.

DONUT COUNTY

- **Género:** Aventura
- **Estudio/compañía:** Ben Esposito/Annapurna Interactive
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2018

donutcounty.com



La originalidad, inventiva y estética de «Donut County» son sus credenciales; un juego cuyo protagonista es un mapache, BK, que trabaja para una compañía que usa agujeros manejados por control remoto en los que se echa la basura -y otras cosas- de la gente. El problema llega cuando BK y sus amigos son absorbidos por el mismo agujero. Un juego donde la física tiene un papel protagonista.



ATTACK ON TITAN 2

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Koei Tecmo
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 2018

www.koeitecmoeurope.com/aot2

De nuevo con el manga y el anime como base, la segunda parte de «Attack on Titan» es ya oficial, aunque no la veremos hasta comienzos del próximo año. Apenas unos pocos detalles se han dado de esta continuación del juego de Koei Tecmo, que nos traerá de nuevo a los descomunales y voraces titanes, a los que tendremos que hacer frente usando el Omni Directional Mobility Gear -ODM-, ese espectacular sistema de saltos, carreras y combate que ya manejamos en «Wings of Freedom». Un juego de acción que no dejará indiferente a nadie.

LOS MEJORES JUEGOS DE CIENCIA FICCIÓN



¡El futuro se juega en tu pantalla!

LA MEJOR CI-FI QUE HAY PARA TU PC

Los últimos meses hemos vivido una explosión de juegazos en los que el futuro nos ha dejado ver sus múltiples caras. ¿Quieres disfrutar la mejor ciencia ficción en PC? ¡Aquí está!

Dicen que nadie conoce el futuro, pero los jugadores de PC sabemos que no es así. No solo lo conocemos, sino que lo hemos visto, hemos vivido allí, hemos ido y venido múltiples veces, hemos luchado allí y hasta lo hemos cambiado. Sí, es cierto que lo hemos hecho con los múltiples juegos que toman la ciencia ficción y el futuro como base, pero, al fin y al cabo, hemos tenido una visión que no está al alcance de todos. Eso sí, a veces ese futuro ha resultado aterrador... ¡lo que es aún mejor! Y es que cuanto mayor sea el desafío al que enfrentarnos en el futuro, y más real ese mundo de ciencia ficción, mayor es la diversión que podemos tener al alcance de nuestros teclados, ratones y discos duros. La ciencia ficción es, como la fantasía, terreno abonado para las más fascinantes experiencia en los videojuegos, y durante la última temporada hemos tenido abundancia de títulos que han explotado de mil y una maneras ese universo en pos de las mejores y más alucinantes experiencias: tecnología, zombis, viajes espaciales, invasiones alienígenas, acción, estrategia, aventura.... Todo tiene cabida en ese mundo futurista al que tantas veces nos gusta viajar con ayuda de nuestro PC. Y en estas páginas te hemos preparado una selección de los títulos más impresionantes que puedes disfrutar ahora mismo. Si no los has probado, ¡lánzate a por ellos!

1 ¡INVASIÓN!
PREY

Estudio/compañía: Arkane/Bethesda
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2017
INTERÉS:

El regreso de «Prey», tras muchos avatares, se produjo con un nuevo universo de ciencia ficción, una aventura intensa y espectacular en la estación espacial Talos I, y unos enemigos –los Tifón– que ponían a prueba nuestras habilidades e inventiva para usar de la forma más imaginativa posible un arsenal de armas y poderes alucinante. Arkane imprime su sello personal al diseño de acción de un título que podemos afrontar con un estilo personal y único, y dotado de una rejugabilidad pasmosa. Una auténtica joya.







INFOMANÍA
- **Género:** Acción/Aventura
- **Ambientación:** Estación espacial/Alienígenas
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Comentado en:** Micromanía 266
- **Precio:** 59.99 €
- *prey.bethesda.net/es*

2 LA LUCHA FINAL POR EL PODER
WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III

Estudio/compañía: Relic/SEGA
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2017
INTERÉS:

El fin de la trilogía de «Dawn of War» da un giro a la jugabilidad con la incorporación de las nuevas y poderosas unidades de élite para las tres facciones disponibles. Una campaña intensa, un multijugador limitado, pero apasionante, y un auténtico espectáculo visual.





INFOMANÍA
- **Género:** Estrategia
- **Ambientación:** Bélica/Mundos exteriores
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 265
- **Precio:** 59.99 €
- *www.dawnofwar.com*





3 EL "AMIGO" ALIEN
XCOM 2

Estudio/compañía: Firaxos/2K Games
Distribuidor: Take 2 **Año:** 2016
INTERÉS:



La evolución que Firaxis le ha dado a la saga con «Xcom 2», aportando la movilidad del Avenger, los Advent como nuevos enemigos y el nuevo sistema de investigación, desarrollo y personalización del equipo, consigue una lección magistral en el diseño de juego táctico. El espectáculo de las batallas es mayor y, de nuevo, el toque de azar que puede dar al traste con una misión, aporta emoción.



INFOMANÍA
- **Género:** Estrategia
- **Ambientación:** Invasión alienígena
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Comentado en:** Micromanía 252
- **Precio:** 59.99 €
- *xcom.com*

4 RECUERDOS DEL FUTURO
TORMENT: TIDES OF NUMENERA





Estudio/compañía: InXile Entertainment/Techland
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2017
INTERÉS:

El mundo de «Tides of Numenera» es único, fascinante, extraño... Tanto como sus personajes, pero su absorbente historia, innumerables diálogos y múltiples posibilidades, lo convierten en una rareza de la ci-fi y del rol. Un juego diferente que te atrapa desde el primer minuto.

INFOMANÍA
- **Género:** Rol/Aventura
- **Ambientación:** Futurista/Fantasía/Ciencia
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 264
- **Precio:** 44.99 €
- *torment.inxile-entertainment.com*



5 UN NUEVO UNIVERSO
MASS EFFECT ANDROMEDA

Estudio/compañía: BioWare/Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts **Año:** 2017
INTERÉS:

El cambio de rumbo dado por la saga «Mass Effect», con nuevas tramas, personajes y ligeros cambios en la jugabilidad, ha provocado diferentes reacciones en los fans de la misma. Algunos están encantados y otros echan de menos a Shepard y el estilo de combate. Aunque quizá se pierde más de lo esperado en menús y opciones, la aventura es desafiante y encierra montones de buenos momentos, así como combates intensos y emocionantes. El nuevo enemigo, los Kett, aportan un toque distintivo, que no le viene nada mal.







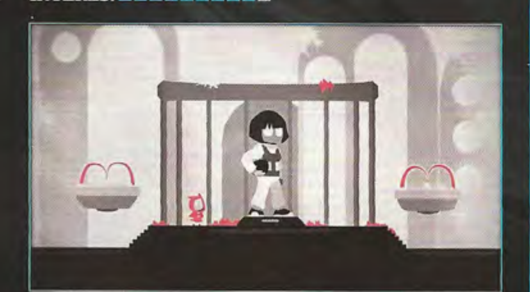
INFOMANÍA

- **Género:** Acción/Rol/Aventura
- **Ambientación:** Exploración espacial
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 264
- **Precio:** 44.99 €
- *masseffect.com*



6 ¿UN MUNDO FELIZ?
BOOR

Estudio/compañía: Dazlog Studio
Distribuidor: Badland Games **Año:** 2017
INTERÉS:



El indie español encuentra también su hueco en los universos de ciencia ficción con un –en apariencia– sencillo juego de plataformas que es una delicia de jugabilidad y diseño. Sus múltiples puzles, unidos a su reto en habilidad y una historia atractiva, hacen de «Boor» un juego más que recomendable que, además, está disponible a un precio irresistible. Si no lo has probado, ya tardas.



INFOMANÍA

- **Género:** Plataformas
- **Ambientación:** Futurista/Planeta alienígena
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 264
- **Precio:** 4.99 €
- *www.dazlog.com/boor*



7 PERDIDO EN EL ESPACIO
ADRIFT

Estudio/compañía: Three One Zero
Distribuidor: 505 Games **Año:** 2016
INTERÉS:

Aunque su medio natural es la RV, «Adr1ft» es una curiosa e intersante experiencia en que aventura y simulación se dan la mano. La catástrofe de la estación espacial en que se desarrolla la acción ofrece buenas dosis de claustrofobia y una sensación de ingravidez muy lograda.



INFOMANÍA

- **Género:** Aventura
- **Ambientación:** Estación espacial siniestrada
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 254
- **Precio:** 19.99 €
- *adr1ft.com*







8 EL ARMA DE LA TECNOLOGÍA
WATCH DOGS 2





Estudio/compañía: Ubisoft Montreal
Distribuidor: Ubisoft **Año:** 2016
INTERÉS:

Las enormes posibilidades de «Watch Dogs 2» en exploración, acción e interacción, llegan a abrumar, pero la evolución de la jugabilidad, los divertidos drones y gadgets y la simple posibilidad de trastear con la tecnología, ofrecen una aventura divertida y muy absorbente.

INFOMANÍA

- **Género:** Acción/Aventura
- **Ambientación:** Tecnología/San Francisco
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Comentado en:** Micromanía 261
- **Precio:** 59.99 €
- *watchdogs.ubisoft.com*

9 DE LA ACCIÓN A LA ESTRATEGIA
HALO WARS 2

Estudio/compañía: 343 Industries **Distribuidor:** Microsoft Studios
Año: 2017 **INTERÉS:**



El salto de la acción a la estrategia del universo «Halo» no acaba de encontrar un sitio cómodo, pese al cambio a mejor que ha experimentado esta segunda parte de «Halo Wars». Un buen juego para el usuario casual, pero se echa de menos más profundidad.



INFOMANÍA
- **Género:** Estrategia
- **Ambientación:** Futurista/Bélica
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 264
- **Precio:** 64.99 €
- *www.xbox.com/es-ES/games/halo-wars-2*

10 ADRENALINA SIN LÍMITES
SHADOW WARRIOR 2

Estudio/compañía: Flying Wild Hog **Distribuidor:** Devolver Digital
Año: 2016 **INTERÉS:**



Divertido hasta decir basta. La intensidad de la acción de «Shadow Warrior 2» es tan abrumadora que literalmente notas la adrenalina correr por tus venas y tu pulso acelerarse. Es vertiginoso, brutal y salvaje. Un juego de acción como no has visto otro.



INFOMANÍA
- **Género:** Acción
- **Ambientación:** Futurista/oriental/Mafias
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 261
- **Precio:** 36.99 €
- *www.shadowwarrior.com*



11 ARMADURAS E IMPERIO
SPACE HULK: DEATHWING

Estudio/compañía: Streum On Studios/Focus Home **Distribuidor:** Badland
Año: 2016 **INTERÉS:**



La exploración de un enorme Space Hulk, una vez más, se torna en el punto de partida de uno de los últimos títulos ambientados en el universo Warhammer 40.000, aunque no el mejor de todos. Con sus virtudes, le falta profundidad y le sobra repetitividad de la acción.



INFOMANÍA
- **Género:** Acción
- **Ambientación:** Warhammer 40.000/Furutista/Espacial
- **Idioma:** Español (textos)
- **Comentado en:** Micromanía 262
- **Precio:** 39.99 €
- *www.spacehulk-deathwing.com*

12 MUTANTES Y ZOMBIS
KILLING FLOOR 2

Estudio/compañía: Tripwire Interactive **Distribuidor:** Koch Media
Año: 2016 **INTERÉS:**



Hordas y hordas de zombis y mutantes para combatir, con un arsenal en mano que podemos ir mejorando poco a poco. No hay mucho más que contar de un juego que se disfruta más en modo cooperativo, pero que es también divertidísimo en solitario.



INFOMANÍA
- **Género:** Acción
- **Ambientación:** Mutantes/Zombis/Gore
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Comentado en:** Micromanía 261
- **Precio:** 26.99 €
- *www.killingfloor2.com*

PARA EL FUTURO

CYBERPUNK 2077

Estudio/compañía: CD Projekt RED
Distribuidor: Por confirmar
Lanzamiento: 2018

El esperadísimo y secretísimo JDR de CD Projekt RED tras la saga «The Witcher» va a ser, seguro, uno de los grandes títulos de 2018, pero el estudio polaco mantiene la boca cerrada sobre cualquier detalle del mismo.



ANTHEM

Estudio/compañía: BioWare/Electronic Arts
Distribuidor: Electronic Arts
Lanzamiento: Otoño de 2018

Heredero del espíritu de la saga «Mass Effect», pero más centrado en la acción cooperativa, el nuevo universo de ciencia ficción de BioWare promete ser un espectáculo brutal cuando vea la luz dentro de un año. Toca esperar.



ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Que un evento tenga lugar a miles de kilómetros no quiere decir que le demos la espalda. Como tampoco lo hacemos con nombres que prometen seguir con una tendencia que nos encanta: los juegos indie son grandes, independientemente de su tamaño y presupuesto.

PAX WEST WEEK INDIE GAMES SHOWCASE



Variedad en todos los sentidos, que no tardará en llegar

Evento: PAX West **Lugar:** Seattle **Fecha:** 1 a 5 de septiembre 2017 **Juego:** Varios **Web:** *west.paxsite.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Seattle se ha hecho con el protagonismo en septiembre, al reunir parte del futuro de este sector. Las charlas tenían la cultura del videojuego y la comunidad de jugadores bien compenetradas.

Juegos para todos

La diversidad ha marcado, una vez más, este evento que cierra el verano. Pero vamos a centrarnos en los juegos indie que se dieron cita, con un top 10 que seleccionaron un grupo de expertos.

«Antihero» volvió a verse con su apuesta por un multijugador asíncrono. «Celeste» lo destacamos de pasada antes de vacaciones, con su forma de afrontar los defectos de la protagonista.

«Cosmo's Quickstop» sorprendió con su velocidad a la hora de satisfacer clientes en el espacio. Como respuesta a quien usa mandos de consola en PC, «Keyboard Sports» es todo un reto: ¡obliga a utilizar todo el teclado!

Para experiencia multijugador, «No Heroes Here» puede dar mucho de sí. Tampoco se escapa otro juego con un aspecto minimalista, «ShootShoot Mega Pack». Frente a la RV de «Ship It» y su fábrica, para colocar piezas.

Como títulos más curiosos, «Wandersong» presenta puzles y canciones. «West Loathing» se nutre de dibujos hechos con palotes. Para acabar, «Tiny Bubbles» rinde homenaje a uno de los científicos del proyecto Manhattan.



Satisfacer las necesidades de todos los alienígenas y crear algunas nuevas es la misión en «Cosmos Quickstop».



«Keyboard Sports» nos invita a utilizar todo el teclado, no solo unos pocos botones en un mando de consola.

EN CAMPAÑA

OUT OF THE WOODS!



Si te decimos que Alice vuelve para un tercer viaje, ya te imaginarás que American McGee está detrás de ello, con un proyecto que ha entrado por la puerta de la financiación colectiva. Parece que ya se ha financiado y que va en serio. Con juego de cartas, un libro de ilustraciones, otro para que los adultos coloreen sus dibujos, una colección de arte y más cosas. No hablamos de «Alice 3», pero quizá el éxito de esta propuesta ayude a que llegue también. ¿Crees que tendrá una nueva oportunidad? ¿Se la darás?

■ *americanmcgee.com*

LUST FOR DARKNESS



Faltan menos de dos meses para que «Lust for Darkness» se desbloquee en Steam y nos invite a sus estancias. Unas que parecen listas para llenarse de portales y cambiar entre mundos. Es algo que hemos visto otras veces, pero en esta mansión victoriana tiene un toque de lujuria. Se inspira en la obra del polaco Zdzisław Beksinski y recuerda a lo que fue «Dark Seed», a partir de las obras de Giger. Añadamos otro toque clásico, el del "dolor hasta el límite del placer" de "Hellraiser" y ya tenemos una fórmula irresistible.

■ *lustfordarkness.com*

Cada vez resulta más difícil quedarse con un ganador cuando se juzgan los juegos indie. En el caso de las grandes producciones, la presión mediática y el mercado pueden aupar unos juegos frente a los menos pudientes, con la ayuda también de una buena campaña de marketing. Pero, en la industria independiente, cualquiera puede estar arriba, lo que es una ventaja como no hay otra. La calidad se premia, junto a la originalidad, está claro, pero la realidad es que no hay distinciones entre productos de un desarrollador y los que tienen muchos detrás. En resumen, que volvemos a un PAX con un listado de juegos que se han ganado a la crítica. Un top 10 que bien podría ser de 20 o más. ¿Quieres conocerlos todos?

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

INNERSPACE

Mundos suaves a vista de nave

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** PolyKnight Games
Disponible: 2017 **Precio:** Por determinar **Web:** *innerspacegame.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Si hace tres años ya causó revuelo el estilo de «Innerspace», ahora que lo vemos cercano no deja de sorprender. Quien lo ha apoyado en su campaña puede volver a echarle un vistazo. Se parece a los bocetos, pero es distinto al mismo tiempo, con unas imágenes que nos han impactado. El juego se identifica a primera vista y su mundo esférico marca la diferencia. La gravedad actúa desde el exterior del planeta y nuestra misión es toda una aventura. Entre la cartografía y la recolección de recursos, «Innerspace» tiene muchos secretos escondidos, si le pillamos el truco a volar del revés.



PATHOLOGIC 2

A veces no puedes salvarlos a todos

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Desarrollador:** Ice-Pick Lodge
Disponible: 2018 **Precio:** Por determinar **Web:** *ice-pick.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Con una plaga que puede acabar contigo y personas a las que ayudar, «Pathologic 2» nos presenta muchas elecciones de corte dramático. Por un lado, ir en solitario y sobrevivir. Por otro, ayudar a los habitantes que van a ser exterminados. Entre medias, hay una trama familiar y muchas respuestas que encontrar. El tiempo corre y los 12 días que tenemos nos harán ver el mundo de otra forma: desde el punto de vista de los niños, que pueden tener la solución. Según cuentan, la plaga es un enemigo que no se ve y no hay reglas para vencerla, solo sobrevivir. ¿Te hemos convencido?

PIXELMANÍA

THE IRON OATH



Algo bueno deben tener los píxeles a la vista, cuando las imágenes de este juego nos han engatusado. Que sea un RPG táctico tampoco nos parece mal.
■ *theironoath.com*

BEYOND-HUMAN



Otra especie de homenaje a «Metroid» se nos viene encima, aunque a nosotros nos recuerda también a «Turrican», «Strider» y otros clásicos de hace años.
■ *kck.st/2uONNPs*

OKINAWA RUSH



Quien recuerde «First o Second Samurai», puede sufrir un ataque de nostalgia. Aunque «Okinawa Rush» promete ser original, cuando llegue a finales de año.
■ *kck.st/2uUoI8g*

SONGBRINGER



Al ritmo de sus canciones, parece que este título de acción y rol aporta algo más que luchar, como buscar cosas y usarlas para nuestro bien.
■ *songbringer.com*

Hemos visto una nave europea aterrizar en Titan, la sonda Cassini desaparecer en Saturno. Pero todo esto se perderá como polvo marciano cuando el primer viajero llegue a Marte. De momento, nos preparamos con videojuegos, por temas de seguridad.

DEMOS

MOTO RACER 4



Nos topamos con una serie clásica que vuelve para hacernos vibrar con sus satos y carreras en tierra y asfalto. Si quieres probarlo sin mancharte, ya tienes demo.

store.steampowered.com/app/417430/Moto_Racer_4

PRO EVOLUTION SOCCER 2018



Los problemas del pasado parecen quedarse ahí con un título que nos invita a participar en grandes torneos y ver a las estrellas del fútbol en PC.

konami.com/wepes/2018

PREY



Quizá sus mecánicas te parezcan demasiado clásicas y vistas, pero con «Prey» merece la pena acercarse a su mundo.

store.steampowered.com/app/480490/Prey

JCB PIONEER: MARS

Marte no es como lo imaginábamos

Género: Aventura **Idioma:** Inglés **Estudio:** Atomicom **Disponible:** Acceso anticipado **Precio:** 22,99€ **Web:** *jcbpioneer.com*
INTERÉS:

El polvo marciano parece ser uno de los grandes problemas a los que nos enfrentaremos en el planeta rojo. Hablamos de las misiones reales, pero «JCB Mars» también se ocupa de presentarnos estas y otras barreras.

La parte del juego ha tenido en cuenta muchos de los descubrimientos y teorías actuales.



Espectáculo visual

De momento, «Unreal Engine 4» parece solventar bien la parte visual: tormentas de arena espectaculares, exploración que invita a conducir por dunas y montañas y aparato eléctrico a una escala desconocida.

Con su presentación en Steam Early Access y mucho trabajo por delante, ya vemos cómo se depuran aspectos básicos. El control y la interfaz van por buen camino. Con muchos retoques en el equilibrio de los recursos, que son el objetivo principal de muchas misiones. Ya sabes, salir de tu refugio, buscar algo útil y volver a casa para utilizarlo de una forma creativa. Así, hasta que Marte sea un lugar que invite al turismo espacial.



Para salir de la "seguridad" de nuestra base no hay nada mejor que un vehículo a prueba de meteoritos y polvo marciano, ¿verdad?.



Queda mucho trabajo por hacer antes de que lleguen turistas, pero con bases espaciales como esta la cosa no puede tardar mucho.

DIARIO DE DESARROLLO

NBA 2K18



La versión española de «NBA 2K18» sigue fiel a sus voces, las de Antoni Daimiel, Sixto Miguel Serrano y Jorge Quiroga.

www.2k.com

DOOM



Hace meses que llegó «Doom». Pero no paramos de descubrir detalles de su desarrollo. Ahora le toca a la música de Mick Gordon.

youtu.be/U4FNBMZsqrY

WARHAMMER 40.000 INQU. MARTYR



La perspectiva no se aprecia, pero sí es muy potente a nivel artístico.

neocoregames.com/en/games/warhammer-40k-inquisitor-martyr

ROMERO'S AFTERMATH



Ya no tenemos a George Romero, ni «Aftermath». Eso sí, queda mucho material de desarrollo en Steam.

store.steampowered.com/app/349700/Romeros_Aftermath

El frío de la Primera Guerra Mundial no parece comparable al de otros conflictos posteriores. Aunque si eres más de divertirte sin violencia, también tenemos algo de entretenimiento para ti, aparte de los mods del mes.

BATTLEFIELD 1

Nuevo pack y novedades en la peor de las guerras

Género: Acción **Idioma:** Español **Estudio:** Electronic Arts **Disponible:** Agosto 2017 **Precio:** 59,95€ (Pack Revolution) **Web:** *battlefield.com* **INTERÉS:**

Battlefield 1» recibe una edición "juego del año", que rompe costumbres. Este «Battlefield 1 Revolution» llega con todas las actualizaciones, pero también con nuevos contenidos y acceso a futuros añadidos.

A esto se une «In The Name of the Tsar», para estrenar la temporada con el Frente Oriental. Pero también con la promesa de ver «Turning Tides» o «Apocalypse», conforme lleguen.

La actualización y pagar algo más da prioridad en las colas de espera de servidores.







«In the name of the Tzar» se llevó el premio al mejor DLC en la pasada Gamescom 2017 de Colonia.

PLANET COASTER

Acero, velocidad y anticipación

Género: Simulador **Idioma:** Español **Estudio:** Frontier
Disponible: 16 de agosto 2017 **Precio:** Gratuito **Web:** *planetcoaster.com*
INTERÉS:

Se asoma otra franquicia estrella de los parques de montañas rusas en «Planet Coaster». El parche 1.3.6 del juego se adelanta al futuro. A la inauguración de una montaña rusa "hiper-híbrida" que estará lista en 2018. Esto, en el mundo real, porque en el juego ya podemos disfrutarla sin coste adicional.



LOS SIMS 4: PERROS Y GATOS

¿Echabas de menos a tus mascotas?

Género: Simulador **Idioma:** Español **Estudio:** Maxis
Disponible: 10 de noviembre 2017 **Precio:** 39,90€ **Web:** *thesims.com*
INTERÉS:

Un hogar con compañía en forma de mascotas. Esta es la propuesta que ya hemos visto antes en la saga, pero que llega a «Los Sims 4» junto a la profesión de los veterinarios. Pero no olvides que tener una mascota es una responsabilidad. A ver cómo te enfrentas a las enfermedades y a llevar una clínica veterinaria.



MODS

MORROWIND
MORROWIND MULTIJUGADOR



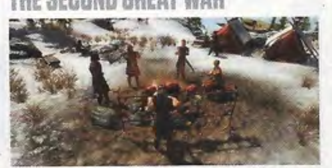
Multijugador en «Morrowind», sin «The Elder Scrolls Online». Es la apuesta de un grupo que ha conseguido implementarlo.
github.com/TES3MP

OCEANCRAFT
MINECRAFT BAJO EL MAR



Fauna, flora y tonos submarinos que no conocías en «Minecraft». Esto lo tienes con «Oceancraft», que puede ser una gran inspiración.
minecraftmods.com/oceancraft

SKYRIM
THE SECOND GREAT WAR



La guerra civil ha acabado y una carta nos llevará a la nueva misión. Defender Skyrim es solo el principio.
nexusmods.com/skyrim/mods/86075

DOOM II
SOLACE DREAMS



Para no olvidarnos de los clásicos, esta modificación para «Doom II» tiene más de dos horas de eso, más «Doom» que nunca.
moddb.com/mods/solace-dreams

Si encontramos motivo para no volver a «World of Warcraft» lo haremos saber. Mientras, seguimos con actualizaciones. A esto sumamos ofertas con las que no gastar, con unos cuantos títulos que se actualizan y betas para dar un empujón final a juegos futuros.

WOW: SOMBRAS DE ARGUS

El parche 7.3 también aporta algo

Género: MMORPG **Idioma:** Español **Estudio:** Blizzard **Lanzamiento:** 29 de agosto 2017 **Web:** *worldofwarcraft.com*
INTERÉS:

Hemos visto bastante revuelo con la entrada virtual para Blizzcon 2017 y sus 25€ para "ver sin tocar". Aunque se celebre en California, nosotros siempre tenemos hueco para algo más de «World of Warcraft», por eso nos paramos a ver qué ha traído la versión 7.3.

Para concretar, Argus, en este caso. se refiere al lugar, el mundo Eredar original, compuesto por zonas que se abren con la nueva expansión. Para evitar reventar la historia, nos vamos a centrar en los contenidos y novedades. Digamos que no nos quedaremos en tierra y viajaremos en una nave. También entre portales, mientras cerramos los que usa la Legión Ardiente para ponernos a prueba.

Desde Blizzard destacan una mazmorra para cinco jugadores, el Trono del Triunvirato, así como novedades para mejorar las reliquias.

Una vez en este planeta nuevo, los portales y esa necesidad de organizarnos para viajar al espacio también exprimen un poco más lo que da de sí «WoW».

De la parte más técnica, digamos que el nuevo parche 7.3 aporta mejoras en las animaciones, sonidos y efectos nuevos. También sube el nivel de objeto de los campeones. Además, eleva el botín de las mazmorras y hay duelos de mascotas, por si lo echabas de menos. No es todo, pues también hay cambios en el equilibrio de las clases y mucho más que descubrirás a medida que juegues.



La Legión Ardiente no se limita a la superficie de un planeta. Argus también ha sido su objetivo desde hace miles de años y ahora nos toca visitarlo.



¿En cuántas naves te has montado ya dentro de «World of Warcraft»? Está claro que en Blizzard hace tiempo que rompieron los límites espaciales.



Los portales que debemos cerrar son los que usa la Legión Ardiente para ir de un lugar a otro en Argus. Eso sí, conforme los cerramos nos tocará ir a otro más complicado.

ACTUALIZADOS

TROVE



Los mundos llenos de cubos de «Trove» han recibido un buen empujón en cuanto a rendimiento.
trovegame.com

DIRTY BOMB



Nos hemos vuelto a enganchar con este título multijugador que promete un cambio radical.
dirtybomb.com

ROBOCRAFT



Personalización de máquinas y controles amigables son los puntos fuertes de «Robocraft».
robocraftgame.com

PALADINS



Los creadores del infravalorado «Brink» vuelven con un nuevo concepto multijugador.
paladins.com

GWENT



El juego de cartas de «The Witcher» se actualiza con mejoras y todo parece listo.
playgwent.com

APÚNTATE A LA BETA

THE AMAZING ETERNALS



Solo con mirar el arte previo, los personajes y la forma de presentar «The Amazing Eternals», Digital Extremes nos ha enganchado. Queremos saber cómo evoluciona su mezcla de cartas coleccionables, tablero y multijugador online.
amazingeternals.com

ASHES OF CREATION



La promesa con «Ashes of Creation» es que su mundo no parará de cambiar. También, que será inmenso. Por tanto, esperemos a ver cómo se llena de construcciones y vida. Las misiones se descubrirán conforme lleguen nuevos jugadores. Un concepto realmente ambicioso.
ashesofcreation.com

Con «Destiny 2» nos hemos llevado una alegría por cómo aprovecha el hardware de PC, tras unos años de abandono. Viene acompañado de merchandising a juego, pero no es el único título que nos rasca el bolsillo estos días.

ELEX: COLLECTOR'S EDITION

A THQ le sienta bien su casa nueva

■ **Género:** Rol ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** THQ Nordic ■ **Disponible:** 17 de octubre 2017 ■ **Precio:** 114,95€ ■ **Web:** *game.es* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

THQ Nordic mantiene el nombre de la extinta editora que nos dio una buena colección de ediciones limitadas. Ahora, en su nueva etapa, no han perdido el instinto. Nos han vuelto a ganar con una versión de su nuevo juego, «Elex». Un nombre corto para un título que significa mucho para sus responsables.

A la espera de un «Darksiders III» y de otras sagas que vinculamos a las iniciales THQ, la llegada de «Elex» no podía quedarse a medias, con un pack de lujo en el que no falta el juego en versión física. Algo que echamos en falta con otros lanzamientos. También incluye una caja para coleccionar y el manual. Sí, todo se puede tocar, pero no es lo único.

Una figura de 25 centímetros destaca entre los contenidos de esta edición coleccionista de «Elex». Se trata de un mago que porta una espada e identifica el juego, con un mundo enorme que explorar. También tenemos un mapa impreso en tela. Por si te lo preguntas, el mundo ha sido bautizado como Magalan.

La banda sonora en CD o el cómo se hizo, en DVD, no faltan, junto a otro elemento que podemos colocar en un lugar destacado: un amuleto qu e tiene forma de dron de combate. En Magalan no solo hay brujería, también conviene dominar la tecnología.



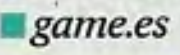


Para dejar claro que «Elex» trata el tema de la tecnología, pero sin olvidarse de la magia, esta edición incluye un mago y un drone. Vaya, que hay un poco para todos los gustos.

DE COMPRAS

PIXEL PALS HALO

Lo hemos visto en Mega bloks, figuras articuladas y ahora en nuestra mesilla. Halo Master Chief de Pixel Pals nos iluminará.



■ *game.es*

FIGURAS DE DESTINY 2

Los guardianes tienen una misión nueva en «Destiny 2» y nosotros ahora unos nuevos muñecos cabezones que son de lo más expresivos.

■ *game.es*



ASSASSIN'S CREED ORIGINS: BAYEK

Tenemos «Assassin's Creed» nuevo y protagonista para este «Origins». A esta figura de Bayek no le faltan el arco ni su águila espía, Senu.

■ *ubisoft.com*

DARK SOULS BOARD GAME



Ya sabes que no exprimirás «Dark Souls» hasta que tengas su juego de mesa. Una obra al servicio de los fans.

■ *amazon.com*

PARA TU COLECCIÓN

VINILOS DE VIDEOJUEGOS

Las bandas sonoras en vinilo se han puesto muy de moda, también en los videojuegos. Aunque esto es solo un reflejo de este movimiento retro que nos rodea. Por eso nos parece de lo más normal encontrar la banda sonora de «Altered Beast» y de títulos que ya teníamos olvidados. Algo nuevo y viejo al mismo tiempo, porque nunca antes lo habíamos escuchado así.

■ *xtralife.es*



LECTURAS

HG101: CASTLEVANIA

El recorrido de «Castlevania» puede que suene más a consolas. Pero también en PC conocemos bien a la familia Belmont y vivimos nuestra ración de aventuras. Este libro es todo un homenaje con títulos que quizá no te suenen, salvo que seas un verdadero aficionado a la franquicia de Konami. El momento de publicarlo es, además, de lo más peculiar, con la nueva serie de animación y muchas ganas de que «Castlevania» vuelva por todo lo alto.

■ *gamepress.es*



■ **Club:** Mad Lions E. C. ■ **Juegos:** LoL, Clash Royale y CS:GO ■ **Sede:** Madrid ■ **Más detalles:** *madlions.com*

MAD LION ESTÁ DE ESTRENO



Sergio Yáñez, de Elite Gaming Center, Álvar 'Araneae' Martín y otros pesos pesados del sector montan un club para ganar títulos.

Hemos asistido a la creación de un club nuevo, MAD Lions E. C. Pero lo que tienen de novedad también lo defienden por experiencia. La de Araneae, entrenador de esta nueva escuadra, compuesta por Werlyb, Selfmademan, Konektiv, Sou y Falco, que hereda parte del espíritu campeón del Baskonia, campeones de «League of Legends» en la LVP española.

Los leones, afincados en su "gaming house" a las afueras de Madrid, han fichado jugadores procedentes del club de Vitoria. Mientras, apuestan también por futuras promesas. Pero no solo veremos MAD Lions en «LoL». También se toman en serio «CS:GO», «Clash Royale» y más que llegará. Es decir, han empezado fuertes en varios frentes desde un primer momento.





■ **Evento:** Blizzard Arena ■ **Juego:** Hearthstone y Overwatch ■ **Fecha:** 7 de octubre 2017 ■ **Más detalles:** *blizzard.com*

BLIZZARD TENDRÁ ARENA PROPIA

Las eliminatorias de «Overwatch» inaugurarán un nuevo espacio y sellarán el compromiso de Blizzard con los eSports.



Se llamará Blizzard Arena y tendrá su sede permanente en Burbank, California. Así es como los responsables de «Overwatch», «World of Warcraft» o «Hearthstone» se distancian de otros en los eSports. Aunque no sea del todo originales, pues hasta Disney prepara su espacio, a pesar de que los de Mickey Mouse no tienen eSports que destacar en su catálogo.

La inauguración de Blizzard Arena, este octubre, tiene como plato especial las eliminatorias de «Overwatch». El campeonato de verano "Hearthstone Championship Tour" repartirá 250.000 dólares el día 13. Mientras que albergará el mundial del juego de cartas a principios de 2018. Además, el estadio será hogar de la liga de «Overwatch», cuando comience a finales de año.



SALÓN DE LA FAMA

ÁLVAR "ARANAE" MARTÍN



Profesional de «League of Legends» durante más de siete años, "Araneae" ha repartido su carrera entre sus etapas de jugador y entrenador. Ha formado parte de equipos como SK Gaming, Fnatic, Millenium, Alternate u Origen y ahora se centra en el proyecto MAD Lions E. C.

También se le conoce por haber creado su propia marca, con atención a redes sociales, Youtube y retransmisiones en directo. En su etapa inmediatamente anterior a MAD Lions, cuenta con la creación de Baskonia eSports, que se llevó la final de «LoL» en el Orange Stadium hace unos pocos meses.



Con una trayectoria muy dilatada a nivel internacional, 'Araneae' volvió a España para lanzar Baskonia eSports y ahora MAD Lions.

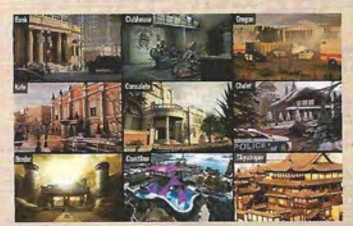
■ **Juego:** Rainbow Six Siege ■ **Evento:** Temporada 3 ■ **Fecha:** 5 de septiembre 2017 ■ **Más detalles:** *rainbow6.ubisoft.com*

RAINBOW SIX SIEGE ORCHID BLOOD

Recibimos una tercera temporada de «Rainbow Six Siege», junto a muchos cambios y un enfoque aún más potente hacia los eSports.

Este verano hemos visto que «Rainbow Six Siege» era protagonista entre los eSports de Gamescom. Ahora toca la tercera temporada, que se ha estrenado con «Orchid Blood» y el más grande hasta la fecha.

Tenemos nuevos operativos, con nombres como Lesion, Ying o Ela Bosak. La iluminación proporciona más precisión al cambiar entre zonas y algunos personajes han ganado en detalle. Los mapas en partidas igualadas coincidirán con los de la liga ESL Pro. Entre esto, más mejoras y una larga lista de errores arreglados, supone todo un cambio.



■ **Evento:** The International ■ **Juego:** DOTA 2 ■ **Fecha:** 11 de agosto 2017 ■ **Más detalles:** *openai.com*

UNA IA GANA EN DOTA 2



Elon Musk también apuesta por la Inteligencia Artificial, después del vehículo eléctrico, el espacio o los trenes.

Parece que nada se resiste a Elon Musk. Su plan de acelerar el desarrollo de la humanidad y escapar de la Tierra ya tiene otro escalón superado: el de la IA, aunque esta vez se quede en «DotA 2». Es decir, un eSport, donde la máquina ha vencido al profesional humano.

En el caso de OpenAI, el proyecto arropado por Musk, el objetivo era crear un jugador virtual. En esta ocasión, la IA ha aprendido contra sí misma. El resultado ha servido para que los jugadores entrenen de otra forma.



LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP
Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN
La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*

SocialNAT

SOCIALNAT
El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. La liga ha sido recientemente adquirida por la cadena GAME.
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

UNIVERSITY

OGSERIES UNIVERSITY
La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



LEYENDAS TOUR
Varios Youtubers dieron un espectáculo en los cines Kinépolis de Madrid, donde el público llenó y no faltaron profesionales de eSports.
leyendastour.com

PUBG SE PONE SERIO
«PlayerUnknown Battlegrounds», con más de 1.300.000 jugadores simultáneos, ha expulsado a 150.000, por tramposos.
playbattlegrounds.com

TEMPLADO



BANDAI NAMCO CON SUS ESPORTS
Tener juegos como «Tekken 7» o de «MotoGP» es solo el principio para Bandai Namco. ¿Tendremos pronto «Dragon Ball Z» eSport?
bandainamcoent.com

CS:GO TAMBIEN MEJORA
Los cambios con cada actualización de «CS: Global Offensive» son tan sutiles que cuesta verlos, pero también mejora poco a poco.
counter-strike.net

FRÍO



F1 ESPORT
Aunque va en paralelo al mundial de Fórmula 1, la repercusión del campeonato electrónico de Gfinity parece nula, sobre todo en PC.
gfinity.net

CALL OF DUTY ES DE PLAY
Aunque hay quien compite en PC, «Call of Duty» es terreno de PlayStation y, según Activision, lo será varias temporadas más.
callofduty.com

PUBLICIDAD Y VIDEOJUEGOS

UNA RELACIÓN DE FUTURO

La relación entre videojuegos y publicidad siempre ha sido estrecha, pero nunca tanto como hoy en día. En los principios el perfil de usuario se reducía a los jóvenes, y son clásicas ya las colaboraciones de compañías de refrescos, de empresas de informática y de tecnología e incluso de tabaco...

Actualmente, con un mercado de jugadores muy diversificado, las oportunidades de que todo tipo de empresas publiciten sus productos en, o alrededor de videojuegos, son evidentes. Casi todo el mundo juega actualmente en algún dispositivo. La Wii de Nintendo popularizó al videojuego de forma decisiva a mediados de la década de los 2000, y los smartphones y tablets han terminado por consolidar su uso masivo, llegando a sectores de población ni siquiera soñados; incluso hay gente que cree que no es usuaria de videojuegos jugando habitualmente al «Candy Crush» o al «Angry Birds».

¿Quién no ha visto a alguna persona de cierta edad en el metro o en el autobús jugando al solitario o al ajedrez en su smartphone? Si les preguntásemos si son usuarios de videojuegos la inmensa mayoría nos respondería que no y, sin embargo, lo son. La percepción social del usuario de videojuegos responde todavía a los perfiles clásicos de: joven con conocimientos informáticos que juega muchas horas a la semana. Éste es un perfil de jugador, pero hoy en día no es el único.

La publicidad trata el efecto de la sugerencia aunque nos traten de vender, nunca mejor dicho, efectos de información importante para usted. En el caso del videojuego se deben producir sinergias entre el discurso de la marca y el del desarrollo narrativo, de forma que se entrecrucen formando una unidad que fomente el entretenimiento y no saque al jugador del juego. Tiene que contribuir a la inmersión en el juego mejorando la experiencia.

Esto es lo ideal, y muy pocas veces se consigue ya que la publicidad no suele estar todo lo bien



introducida que debería en los videojuegos, quizá por una planificación incorrecta o por la juventud de la relación. Es un proceso reciente, que necesita unos años más para incorporar técnicas más efectivas y menos invasivas.

La masificación en el uso de los videojuegos ha llamado la atención de las marcas. Prácticamente todo el mundo juega, debido a la normalización como forma de ocio. Cada género y target tiene su público susceptible de ser seducido por las marcas adecuadas.

Según la consultora DFC Intelligence, el volumen global de inversión de la industria en publicidad dentro de videojuegos ascendió a 5.546 millones de euros en el 2016. Si lo comparamos con los escasos 770 millones de euros del año 2011, la evolución es increíble.

Las estrategias

Existe un tipo de publicidad especialmente interesante dentro de la relación posible entre videojuegos y publicidad: el Branded Content. ¿En qué consiste? Es un tipo de estrategia publicitaria basada en el mecenazgo que pretende convertir a los receptores de una publicidad en usuarios de la misma, ofreciendo contenido interesante, útil o divertido. Intenta fidelizar a usuarios y sorprender a potenciales nuevos.

Para ello utilizan integraciones decisivas en los contenidos de entretenimiento, fundamentalmente audiovisuales. El término básico en esta definición es "decisivo", porque marca el objetivo de la relación entre el soporte escogido (tv, radio, videojuegos...) y la técnica publicitaria utilizada (Branded Content).

El contenido nace con ese fin, el de servir de soporte publicitario. Se trata de entretener alrededor de una marca comercial que lo patrocina. Busca impactar en nuevos mercados y en aquellos cansados de modelos publicitarios tradicionales, buscando que el





McDonalds Treasure Land Adventures (1993) Un icono publicitario convertido en protagonista de su propio juego. Ronald McDonald parecia servir para todo.

Fuente: *www.gamefabrique.com*

> **"Durante años las marcas más populares han querido entrar en el mundo de los juegos"**

espectador vaya a la publicidad y no al revés. Pero es una estrategia más arriesgada porque está muy ligada al producto de entretenimiento; si no funciona y no gusta, la publicidad será un fracaso. El mejor Branded Content será el que no se note que es publicidad.

Es importante no confundirlo con el Product Placement, que consiste en introducir una marca o producto en un relato, ya sea una película, un videojuego, una serie... Esta técnica lo sitúa "por casualidad" en el relato, por ejemplo: una lata de Coca-cola en la mesa de un plano en una película, pero no hace que la trama argumental de la película gire en torno a esa lata o a la marca.

Uno de los primeros ejemplos de Branded Content fue la tira cómica de Popeye en 1929, encargada por la asociación de productores de espinacas de EEUU con el fin de aumentar su consumo. El personaje trascendió al fin original, llegando a convertirse en un icono, siendo retratado en películas y series de animación.





King Games (2006) También la "otra" gran cadena de comida rápida ha hecho sus intentos por entrar en los videojuegos, con mayor o menor fortuna, eso sí.
Fuente: *es.coloribus.com*

Otro tipo de estrategias derivadas son las campañas transmedia que se emiten en varios medios a la vez, con el objetivo de llegar a más público: televisión, radio, prensa, Internet... Intentan transmitir asociaciones de valores con la marca anunciada. Un ejemplo de este tipo es la famosa campaña de Campofrío "Cómicos", de la compañía McCann. En ella se reunía a los cómicos españoles más famosos de los últimos años delante de la tumba de Miguel Gila, con el fin de impactar en el receptor final mediante un relato emotivo. Tuvo un gran éxito de visionados y recepción de la marca a finales del 2011.

El uso del Branded Content es especialmente importante para los jóvenes y la infancia, porque están creciendo en un mundo dominado por el entorno digital. Además, se integrará en muchos de sus recursos habituales. Grandes compañías están invirtiendo mucho dinero en aplicaciones para Android o iOS. Que el logo de tu cliente esté en la pantalla de millones de smartphones debería ser una obsesión para cualquier empresa de publicidad con estrategias Branded Content. Se pretende que la publicidad no moleste, sino que se integre en el producto de manera natural.

Cambio generacional

Como vemos, la unión entre videojuegos y Branded Content no es nueva. Han sido, sobre todo hasta ahora, las marcas orientadas al público joven, las que han buscado en este formato un modo de llegar a targets específicos de manera directa. Incluso tenemos el desconcertante «America's Army», que pretendía mejorar la imagen del ejército de los EEUU.





PepsiMan (1996) Muy pocos recuerdan hoy este juego encargado hace 20 años por Pepsi para crear un héroe que fomentara el consumo de la bebida.
Fuente: *ehdeezion.wordpress.com*

> "Branded content" o "product placement" son las estrategias publicitarias más habituales

MUEBLES REALES EN MUNDOS VIRTUALES CON LOS SIMS





Aquellas asociaciones en que ambas partes ganan son las que todas las compañías buscan con ahínco. Y cuando por medio está un producto como los juegos de la saga de «Los Sims» casi "hay tortas" por ser una de las elegidas por EA. Es paradigmático el caso de Ikea, que no contenta con ser una de las multinacionales más conocidas a nivel mundial, ha llegado incluso a colocar sus productos en unos juegos que parecen hechos ex profeso para ello.



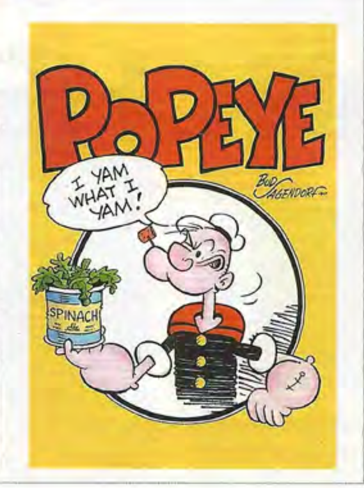
¿CÓMO COMENZÓ EL "BRANDED CONTENT"?

Más que el punto de partida en sí de esta técnica de marketing, uno de los ejemplos más significativos de "branded content" orientado al consumo de un producto es el de Popeye, y es que pocos saben que el popular personaje nació en las tiras cómicas por un encargo de la asociación de productores de espinacas de EE.UU. para fomentar su consumo. A partir de ahí, llegó a convertirse en un icono por sí mismo.











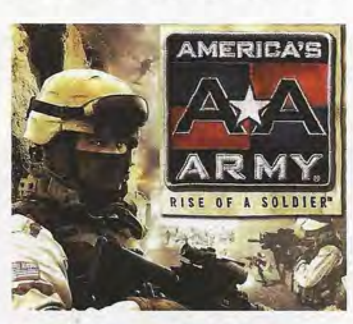
En la actualidad los eSports y los equipos profesionales dependen en gran medida de los patrocinios de marcas, que ven también su imagen beneficiada.

Este tipo de estrategia está fomentando un cambio de paradigma. Hoy en día ya se habla de la publicidad útil, que ofrece servicios o aplicaciones gratis financiadas por marcas comerciales. Se está produciendo también una nueva naturalización de la publicidad: la que vemos habitualmente antes de los videos de youtube o en los marcos dinámicos de las webs.

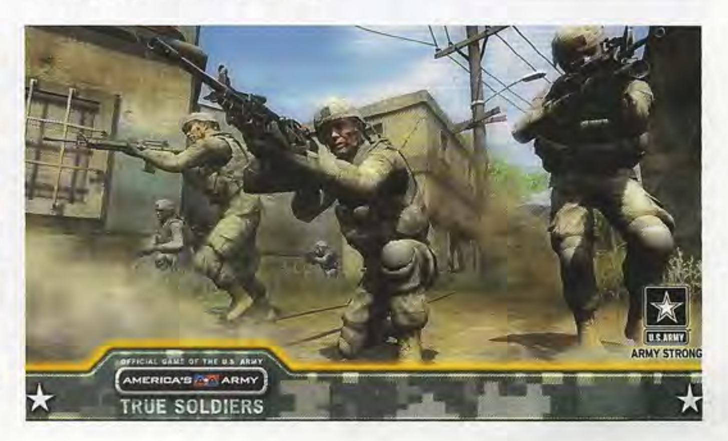
El Branded Content es otra estrategia más en este nuevo marco publicitario que la web ha fagocitado, y que tiene un presente y futuro esperanzador, según los datos de tasa de recuerdo entre el público. La necesidad de este tipo de estrategias responde al cambio generacional del uso de los gadgets audiovisuales de la población (sobre todo jóvenes), que son ya la principal plataforma de visionado de publicidad online. Es en este punto donde entran los videojuegos. El aumento masivo de usuarios en los últimos diez años ha llamado la atención del sector, queriendo llegar a nuevos tipos de futuros consumidores cuya pantalla principal ya no es la televisión, sino la de su smartphone.

Si hablamos de la relación del Branded Content con los videojuegos estamos hablando sobre todo de los adgames (advertising + games = publicidad + juegos). Es decir, la producción total o parcial de videojuegos asociados a una marca o producto. Se crea desde cero o se adapta un videojuego ya existente, con el fin de que dicho videojuego quede asociado a una marca o producto en concreto. Si el videojuego es divertido, y sobre todo si es gratis –algo normal en smartphones y tablets–, la gente lo jugará, asociando la experiencia con la marca y consiguiendo tasas de recuerdo mayores que con estrategias tradicionales. Se incorpora un componente emotivo al proceso de recepción de la marca con el que fijamos más el mensaje.

La relación entre publicidad y videojuegos es muy importante en la actualidad, pero quedan barreras que superar. La masificación de los videojuegos, el tipo de uso y el alcance global harán que en los próximos años las cifras de inversión aumenten significativamente en los videojuegos, pudiendo rentabilizar antes los productos o mejorar las expectativas de producción, al tener un retorno casi asegurado desde el comienzo. El fenómeno eSport será también decisivo, con compañías como Movistar, El Corte Inglés... que están empezando a vincularse decisivamente en este formato, apostando en soporte y mecenazgo. **E.M.C.**



America's Army (2002/2012) es uno de los ejemplos menos sutiles de patrocinio en el videojuego. Pero eficaz.
Fuente: *www.siguientefase.com*



EL EXPERTO





DR. ENRIQUE MORALES CORRAL

- Enrique Morales Corral es **Doctor con mención Europea en Ciencias de la Información** por la Universidad Complutense de Madrid y **licenciado en Sociología por la UPNA.**
- Actualmente es **Profesor Ayudante Doctor y Coordinador Académico del Grado en Diseño de Productos Interactivos** en el centro universitario U-TAD, **adscrito a la Universidad Camilo José Cela**, impartiendo diversas asignaturas de Sociología, Comunicación y Teoría del Juego.
- Es **miembro activo del Grupo de Investigación MDCS** de la Universidad Complutense de Madrid y **Secretario de la Asociación Madrileña de Sociología (AMS)**. Sus principales líneas de investigación son: industrias culturales, TICs, videojuegos, cambio climático y sociología digital.

LINKS DE INTERÉS

- **Google Scholar**. Académico E.Morales: *https://scholar.google.es/citations?sortby=pubdate&hl=es&user=TJtPKzkAAAAJ&view_op=list_works*
- **Orcid ID E. Morales:** *orcid.org/0000-0001-5886-2672*
- *enrique.morales@u-tad.com*

EN PORTADA
COMANCHE 3
Una portada de altos vuelos

Todavía es recordado por cientos de fans de la simulación, y es que «Comanche 3», el título de NovaLogic que ocupaba la portada del número 26 de Micromanía –hace 20 añitos ya, si– era uno de los juegos del género más espectaculares que pudimos ver entonces. A medio camino entre la simulación de vuelo y la de combate, la tercera entrega de la saga se presentaba ante los amantes del género como una espectacular evolución de la tecnología gráfica Voxel Space creada por la compañía, y haciendo gala de una fiel recreación, tanto a nivel visual como de control, del RAH-66. En este primer contacto con «Comanche 3», las imágenes y datos que la compañía ofrecía sobre su nuevo proyecto nos dejaron asombrados: el realismo que se prometía alcanzar iba a ser algo nunca visto en el género, como pudimos comprobar poco después.

Misiones de guerra

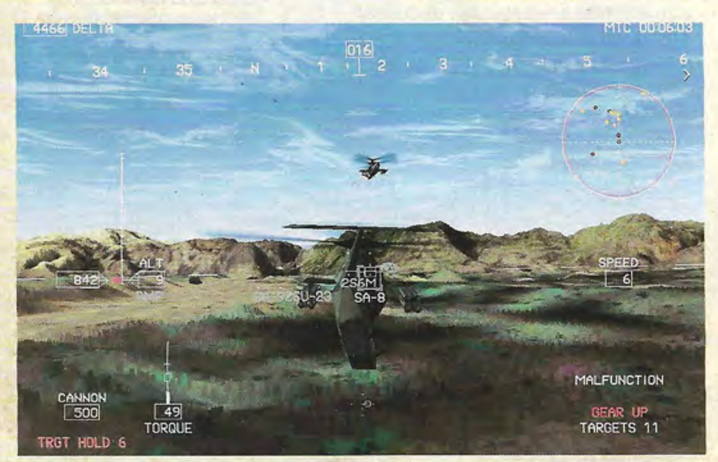
Pero no solo en el apartado gráfico «Comanche 3» nos iba a dejar alucinados. Nova Logic diseñó más de 30 misiones en las que participar a los mandos de esta bestia del aire, además de impresionar al jugador con los múltiples detalles de realismo en IA, efectos visuales en batalla y una distancia de visualización del entorno –clave en cualquier juego del género– realmente inédita. «Comanche 3» tiene ya dos décadas a sus espaldas, pero pocos simuladores de combate hay que sean tan recordados y hayan sido tan disfrutados por los fans del género. Una joyita.



A medio camino entre la simulación y la acción, «Comanche 3» es aún recordado por los fans.



El RAH-66 era la estrella del juego. Uno de los helicópteros de combate más poderosos de la época.



El detalle del entorno era realmente elevado, así como la distancia de visualización de los escenarios, gracias al motor gráfico Voxel Space 2.



MICROMANÍA 26, TERCERA ÉPOCA
La simulación hace 20 años tenía la suficiente entidad como para ocupar la portada de Micromanía, con un espectacular título de combate aéreo: «Comanche 3». NovaLogic abundaba en una de sus sagas estrella con una de sus mejores entregas.

EL PERSONAJE
STEVE JACKSON



Steve Jackson es una de esas caras y nombres desconocidos para el gran público, pero mucho de lo que hoy se ve en el rol, se basa en sus diseños para juegos de mesa. La esencia de «Fallout» se inspira en su «GURPS», pues de hecho Black Isle y Jackson comenzaron a trabajar juntos en él, pero un desacuerdo en el desarrollo llevó a crear el sistema SPECIAL. Hoy, sigue creando juegos de mesa y siendo un icono para los fans.

DESTACADO FALLOUT

Del apocalipsis al cielo... del rol



Un futuro postapocalíptico tras un holocausto nuclear era el punto de partida de un original y novedoso proyecto que Black Isle e Interplay tenían en desarrollo hace 20 años. «Fallout» apostaba por un concepto realmente único con su sistema SPECIAL –inspirado en el GURPS de Steve Jackson–, en el que los personajes evolucionaban en base a un grupo de habilidades definidas, que podíamos potenciar como quisiéramos. EL tono adulto de la trama, multitud de misiones fascinantes y una rejugabilidad asombrosa, además de una ambientación que se alejaba de los típicos mundos de fantasía, dieron nacimiento al mito que estaba a punto de estrenarse. El resto, ya es historia del videojuego.





TECNOLOGIA MMX

La tecnología y el hardware eran auténticas estrellas hace 20 años en el mundo del PC, en el que cada avance era realmente espectacular de cara a los juegos. Fue entonces cuando aparecieron los primeros procesadores con instrucciones MMX, y un puñado de juegos empezaron a aprovechar su potencial, como el «Pod», de Ubisoft, que ofrecía detalles impresionantes.







MICROMANÍA 26 TERCERA ÉPOCA

Por fin podíamos disfrutar de algunos títulos esperados durante meses, al tiempo que nos asomábamos a lo que serían nuevos clásicos.



MDK

Por fin pudimos echarle mano al esperado y sensacional «MDK» de Shiny, y no defraudó lo más mínimo. La aventura de Kurt era original, espectacular y genial.



BACK TO BAGHDAD

Uno de los simuladores más complejos y realistas que los fans del género recordarán, a buen seguro. Las numerosas lecciones que tuvismo que aprender con él...

CARMAGEDDON

La polémica calentaba motores con el hoy algo olvidado, pero entonces esperadísimo, «Carmageddon». Atropellar peatones en busca de puntos era el objetivo en este divertido y espectacular juego. Para la época era salvaje. Hoy es casi naif.





REALMS OF THE HAUNTING

Una sensacional aventura en un mundo 3D de fantasía, terror y misterio, donde lo sobrenatural y los mitos se daban la mano. Era impresionante.

EN PORTADA
SUPREME COMMANDER
El mejor general para tus ejércitos

El descomunal tamaño del Comandante Supremo del juego de Gas Powered Games era lo primero que llamaba la atención del título que ocupaba el trono del MegaJuego del mes, hace ya una década, además de la portada de Micromanía.

«Supreme Commander» era la nueva saga de Chris Taylor. El creador de «Dungeon Siege» y «Total Annihilation» volvía así a la estrategia futurista, tomando de nuevo referencias de aquellos juegos que siempre habían gustado a Taylor: «C&C», «StarCraft», etc. La gran diferencia era, lógicamente, el gigantesco personaje que se erigía como general y principal unidad –además de su poder devastador– del ejército que manejábamos, luchando por una de las tres facciones que incluía el juego, Aeon, Cybran y Terran, para conseguir el poder absoluto en el universo.

Pero, además de la figura del enorme comandante, «Supreme Commander» aportaba una perspectiva única del juego... de forma literal.

Cerca y lejos

Una de las características más llamativas de «Supreme Commander» era que su interfaz era personalizable, pudiendo colocar la barra de comandos en cualquier lugar de la pantalla, e incluso dividir esta en dos mitades. Además, su nivel de zoom era absoluto, pudiendo jugar desde a ras de suelo hasta con una perspectiva cenital, en plan mapa táctico. Versátil, potente y original como pocos, ofrecía una nueva visión de la estrategia.



La saga «C&C» era la inspiración de «Supreme Commander», algo que nunca ocultó su creador, Chris Taylor.



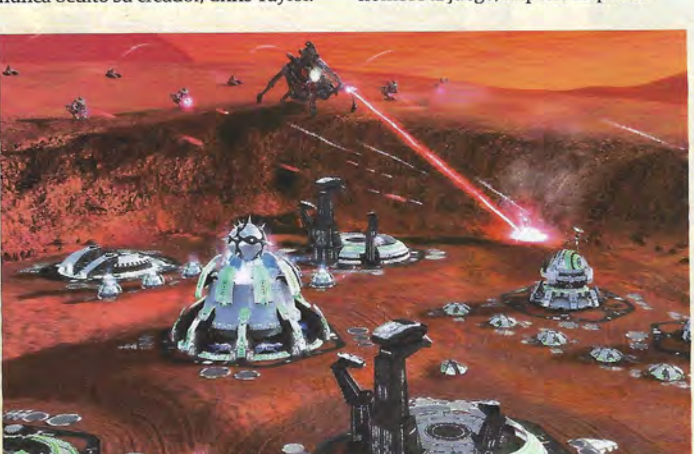
El enorme Comandante Supremo, el monstruo mecánico que daba nombre al juego, impone su poder.



POR SÓLO 3,99€
Revista + DVD con demos y un JUEGO COMPLETO
100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES Nº. 145 • FEBRERO 2007
Micromanía
¡¡EXCLUSIVA!! ¡LO TENEMOS Y TE LO CONTAMOS TODO!
SUPREME COMMANDER
Vive la gran estrategia
REPORTAJE ¡Elige el tuyo!
50 juegos al MEJOR PRECIO
¡Una colección perfecta!
SOLUCIÓN COMPLETA
RAINBOW SIX VEGAS
Cómo salvar Las Vegas
¡¡ANTES QUE NADIE!!
ASSASSIN'S CREED
Así es la nueva acción
A EXAMEN
Lo más nuevo para tu PC
JADE EMPIRE
WAR FRONT
EUROPA UNIVERSALIS III
LOS SECRETOS DE ATLANTIS
PHANTASY STAR UNIVERSE
HAMMERS OF FATE
EL RESURGIR DEL REY BRUJO
Y MUCHAS MÁS...

MICROMANÍA 145, TERCERA ÉPOCA

Un enorme rostro de metal, y un cuerpo no menos gigantesco, ocupaban la mayor parte de la portada del número 145 de Micromanía, descubriendo al Comandante Supremo que guiaría nuestros ejércitos en el juego de Gas Powered Games.



Los entornos de «Supreme Commander» ofrecían ese aspecto futurista y planetario que se podía esperar de un juego de ciencia ficción.

EL PERSONAJE
CHRIS TAYLOR



El fundador de Gas Powered Games siempre tuvo una máxima en sus títulos: inspirarse en y homenajear a juegos que admiraba, pero aportando su punto de vista y las mejoras que le hubiera gustado que tuvieran. Así nacieron «Total Annihilation», «Supreme Commander» o «Dungeon Siege». Su último proyecto fue un juego no lanzado para Wargaming.net, compañía que dejó el pasado año para lanzarse al mundo indie.

DESTACADO CRYSIS

La acción saltaba al futuro en el PC





Poco a poco, Crytek iba desvelando nuevas imágenes –asombrosas y espectaculares– de lo que iba a ser su esperadísimo «Crysis». El nuevo título de ciencia ficción y acción de la compañía alemana asombraba por su realismo visual, el nivel de interacción que ofrecía su mundo de juego y el asombroso número de innovaciones visuales y de jugabilidad que prometía.

En el número 145 de Micromanía pudimos echarle un vistazo, por primera vez, a algunos de los gigantescos enemigos alienígenas que «Crysis» nos iba a traer, así como a los poderes que poseían, con armas capaces de congelar y reducir a cenizas a nuestros hombres. Un juego de acción que cambiaría el género.

ASSASSIN'S CREED

Se dejaba ver por vez primera cómo iba a ser realmente una de las sagas que iban a definir el futuro de Ubisoft y de los mundos abiertos. Las cruzadas de «Assassin's Creed» serían el escenario para la presentación del ya mítico Altair, y las habilidades de escalada, saltos de fe, discreción y combate que hoy son más que bien conocidas por todos los jugadores.
Aquel primer vistazo a «Assassin's Creed» nos dejó impresionados por su novedosa fórmula que hoy, una década después, aguanta, aunque en vías –inevitables– de renovación.







MICROMANÍA 145 TERCERA ÉPOCA

Colecciones, nuevos clásicos, antiguos clásicos, rol, acción... Los contenidos del número 145 eran variados y tan espectaculares como siempre.



COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

El deseadísimo «Tiberium Wars», que vendría a cerrar la saga «C&C» nos presentaba un mundo más caótico y peligroso que nunca. Y más divertido y espectacular.



LOS MEJORES JUEGOS AL MEJOR PRECIO

Todos sabemos que hay juegos que son auténticos imprescindibles en una buena colección, y hace 10 años te reuníamos todos los del momento en este reportaje.



JADE EMPIRE EDICIÓN ESPECIAL

Tras su paso por consolas, el genial «Jade Empire» de BioWare se abría paso hasta nuestros discos duros. El mundo del rol oriental nunca fue tan divertido.



RAINBOW SIX VEGAS

Uno de los juegos de acción tactica más sobresalientes que podíamos jugar hace una década tenía un montón de secretos y posibilidades, que te contábamos aquí.

CLÁSICOS DE VUELTA

ALIEN RAMPAGE



Acción, plataformas, píxeles y alienígenas en los 16 bit de «Alien Rampage». El juego de Inner Circle de 1996 acaba de llegar a GOG, con sus intensos 21 niveles, por solo 5 €.

www.gog.com/game/alien_rampage

QUAKE 4



La invasión del planeta Strogg fue hace ya 12 años, pero «Quake 4» vuelve en plena forma. No es «Doom», no es «Quake Champions». Es «Quake 4», es único, diferente y... genial. Cuesta 15 € de nada.

www.gog.com/game/quake_4

THE SUFFERING



Pocos juegos hay tan perturbadores como el clásico «The Suffering». Visualmente no impacta tanto como en 2004, cuando salió, pero su jugabilidad sigue siendo estupenda. Sólo cuesta 10 €.

www.gog.com/game/the_suffering

El hardware está de máxima actualidad en el mundo retro durante estos días. Nintendo continúa lanzando sus homenajes a sus consolas más carismáticas, pero no la única novedad que llega...

LLEGAN LOS 16 BITS DE NINTENDO SNES MINI

El mini cerebro de la bestia ya está disponible en España

Hardware: Nintendo Classic Mini Super NES **Idioma:** Español **Compañía:** Nintendo **Lanzamiento:** 29 de septiembre de 2017
Precio: 79.95 € **Consíguelo en:** *www.game.es* **INTERÉS:**

Sí, han pasado ya 25 años del lanzamiento de SNES y, como anunciamos en el número anterior, la versión homenaje de Nintendo a una de sus máquinas más legendarias ya está aquí. La Classic Mini Super NES acaba de salir a la venta, para provocar olas de nostalgia entre los veteranos y algo de asombro –quizá– entre los más jóvenes, que podrán probar algunos de los títulos más populares del catálogo de SNES. Quizá los casi 80 euros que cuesta parezcan mucho, pero hay que tener en cuenta que viene con 21 juegos instalados –«Super Mario World», «Donkey Kong Country», «Super Metroid» y más–, incluyendo el mítico e inédito «StarFox 2», nunca lanzado. Sí, la nueva consola retro de Nintendo ya está aquí. ¡Vivan los 16 bits!

www.game.es





HAZ ROMS DE TUS CARTUCHOS FAVORITOS



RETRODE 2

Seguimos con el hardware retro con la noticia de la disponibilidad, nuevamente, de Retrode 2. El dispositivo permite crear archivos ROM de cartuchos de MegaDrive y SNES, para ser usados en emuladores. Además de hacer oficial el uso de estas ROM –dejando las piratas a un lado–, permite salvar partidas de cartucho a ROM y viceversa y también conectar mandos de ambas consolas. Cuesta 64.90 € y se puede conseguir de importación.

www.dragonbox.de y www.retrode.org



NUNCA IMAGINASTE ASÍ RESIDENT EVIL

El indie ruso se abre paso en la emulación de Mega Drive

■ **Género:** Aventura/Acción ■ **Idioma:** Inglés ■ **Estudio/compañía:** PSCD ■ **Lanzamiento:** Demo disponible
■ **Consíguelo en:** *pscd.ru/news/10086-demo-resident-evil-dlya-sega-megadrive-genesis.html* **INTERÉS:**

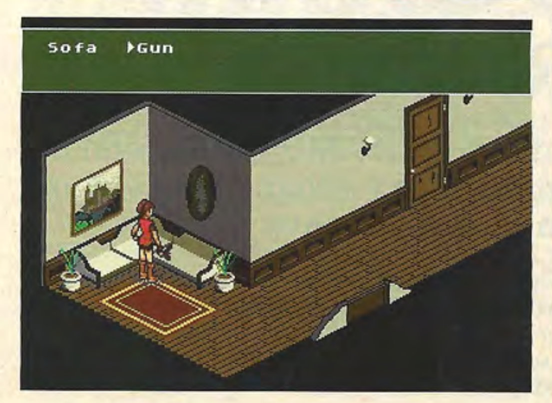
Todos conocemos «Resident Evil», pero cuando una saga legendaria como la de Capcom, el mundo retro, el indie y la emulación se dan la mano, se producen sorpresas como la que está preparando el estudio ruso indie PSCD, un grupo de programadores que están trabajando en una versión para emuladores de MegaDrive del mítico juego.

De momento, hay una demo disponible que, aún siendo un trabajo en un estado muy primitivo de desarrollo, muestra detalles tan atractivos como la presencia de Claire Redfield, la heroína de la segunda parte, en los escenarios del juego original. Usa una perspectiva isométrica y los controles y jugabilidad son aún básicos, pero merece la pena verlo.

pscd.ru







LA WEB DEL MES

RETROGAMING



El mundo retro en español no se circunscribe a la piel de toro, como demuestra la web de Retrogaming. Esta página argentina se define como el sitio web más completo sobre retro de Sudamérica, y razón no les falta a sus responsables. Su archivo sobre consolas clásicas, noticias de actualidad, reportajes, revistas, manuales, etc. es enorme. No es de extrañar, porque llevan nada menos que diez años en la brecha. ¡Felicidades! Y enhorabuena por una página tan completa e interesante.

■ *www.retrogaming.com.ar*



Además de unos contenidos de lo más atractivo su foro es estupendo. La actividad que genera es enorme entre los usuarios, y ofrece información de todo tipo.



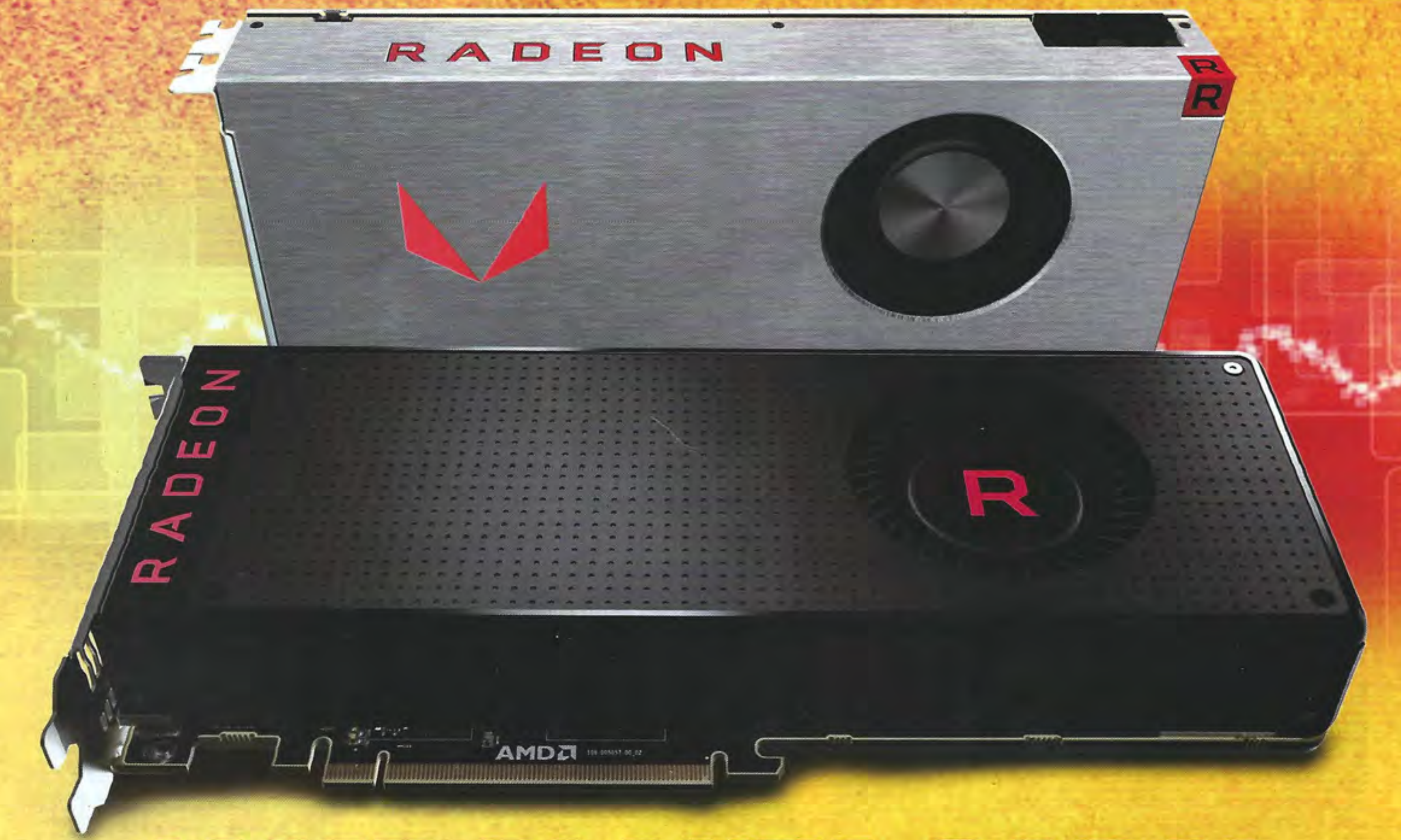
¡VUELVE LA CLASSIC MINI NES!

NINTENCO CLASSIC MINI NES

Creíamos que ya iba a ser un imposible, pero volverá. Y es que Nintendo se está portando estos días. A la noticia de la disponibilidad de la Classic Mini Super NES, la compañía ha afirmado, a través de un tuit oficial de Nintendo of Europe, que la agotadísima y buscadísima –y carísima en Internet– Classic Mini NES volverá a lanzarse en el verano de 2018. De momento no se sabe más, ni si será al mismo precio, el número de unidades ni la fecha exacta, así como si será un modelo idéntico –en catálogo de juegos, por ejemplo– al ya distribuido, pero esos son detalles que se irán desvelando durante los meses venideros. ¡Una gran iniciativa!

■ *@NintendoEurope y www.nintendo-europe.com*





¡AMD PLANTA CARA!

Llegan las nuevas tarjetas Radeon RX Vega

Se ha hecho esperar, pero al fin la nueva generación de tarjetas AMD, las Radeon RX Vega, ya han llegado a las tiendas. Repasamos su arquitectura y echamos un vistazo a los modelos más representativos que están a la venta.

El estreno de una nueva gama de gráficas de AMD es una gran noticia. Que AMD plante cara a NVIDIA significa que existe competencia y, por tanto, los precios comenzarán a bajar.

La nueva generación de placas Radeon RX Vega llega para competir con la gama alta de NVIDIA, los modelos GTX 1070 y GTX 1080. ¿Lo conseguirá?

Tres modelos a elegir

RX Vega se estrenó a finales de agosto y está compuesta por tres tipos de tarjetas.

La más asequible es la Radeon RX Vega 56, que tiene un PVP de 499€ y un rendimiento similar a una GTX 1070. El modelo más potente es la Radeon RX Vega 64, equiparable a una GTX 1080 y disponible en dos versiones: con refrigeración por aire a partir de 599€, y con refrigeración líquida disponible por 799€. En algunos paises se venden packs que incluyen la tarjeta y descuentos de hasta 200€ para comprar un monitor Free-Sync y un procesador Ryzen 7 con placa base. Algunas promociones incluyen los juegos «Prey» y «Wolfenstein II: The New Colossus» de regalo.

Una nueva arquitectura

Atrás queda Polaris, base de las tarjetas AMD en los últimos años. La arquitectura Vega estrena un rediseño completo de la GPU, expandible en años venideros, y todo su entramado teórico se ha creado pensando en las necesidades de los juegos actuales.

Por ejemplo, hoy en día muchos juegos son de mundo abierto, en donde el número de polígonos en pantalla es solo una pequeña parte de los polígonos que forman un escenario. El nuevo motor geométrico de Vega casi dobla la capacidad por ciclo de reloj de la anterior generación de AMD, y se nota especialmente en los grandes mundos abiertos con mucha generación poligonal.

Algo similar ocurre con el motor de píxeles, en donde el rasterizador solo renderiza por completo los píxeles en pantalla.

Una característica importante es que, al contrario que otras tarjetas, la velocidad de reloj no es constante, ni en el modo normal ni en el modo Turbo. Sube y baja en función de las aplicaciones activas.

AMD también ha optimizado las operaciones en punto flotante hasta superar los 10 TFLOPS, tanto en Vega 56 como en 64. Este salto favorece los cálculos de inteligencia artificial y "machine learning", que cada vez se usan en más tareas.

El cambio más significativo de Vega está en la gestión de memoria. Lo explicamos en el próximo punto, pero gracias al Controlador de Caché todos los procesos de renderizado se gestionan en una memoria caché en donde se reducen los accesos a memoria al mínimo. Por ejemplo, si el motor de píxeles y el de shaders acceden a la misma textura en memoria, solo lo hacen una vez, en vez de dos veces por separado.

AMD asegura que la arquitectura Vega estrena más de 200



Tras múltiples retrasos y promesas, la generación Vega ya está en las tiendas. Es una tecnología revolucionaria, un verdadera nueva generación de tarjetas gráficas. Ahora queda por responder la gran pregunta: ¿está a la altura?

PARA MANTENERSE MÁS FRÍA

Junto a las versiones equipadas con disipadores y ventilador, AMD ha puesto a la venta una versión de Vega 64 con refrigeración líquida.



La nueva Radeon RX 64 Liquid Cooled Edition posee unas características similares al modelo de aire, pero al ofrecer una disipación del calor más eficiente puede utilizar mayores velocidades de reloj: 1406 MHz frente a 1274 MHz y 1677 MHz (Turbo) frente a 1546 MHz. Con esto se consigue un aumento de rendimiento en los benchmarks en torno al 8%, que realmente no compensa si tenemos en cuenta que cuesta 200€ más (en España está por encima de los 800€) y consume 50W más que la RX Vega 64 estándar; nada menos que 345W.

nuevas características que no se habían usado antes en las GPUs. El motor de geometría, que además no es estático como otros sino completamente programable, ofrece el doble de operaciones de cálculo de vertex que la generación anterior.

Es una arquitectura pensada para optimizar el renderizado gráfico de los juegos modernos, que se refleja en el alto rendimiento con DirectX 12 y Vulkan.

Por supuesto, Vega está preparada para la Realidad Virtual con el soporte completo de todas las tecnologías necesarias, incluyendo Asynchronous Space Warp (ASW) para Oculus Rift y Reproyección Asíncrona para SteamVR. Asegura la fluidez de movimientos a 90 Hz y la sincronización perfecta con los sensores de las gafas.

“La nueva generación Vega se quiere situar a la altura de las GTX 1070 y 1080 de Nvidia”

La memoria HBM2

En lugar de la clásica GDDR5, AMD utiliza Memoria de Alto Ancho de Banda o HBM2. Este nuevo tipo de RAM se coloca muy pegada a la GPU, pues se pueden apilar capas de celdas de memoria, una encima de otra. Así ocupa menos espacio, y los tiempos de acceso son más rápidos. Es 3.5 veces más eficiente que la memoria GDDR5, y ocupa un 75% menos.

¿Memoria infinita?

Todas las tarjetas RX Vega vienen con 8 GB de la nueva memoria HBM2, suficiente para todos los juegos actuales, incluso a resolución 4K. Pero si en el futuro *salen juegos que necesitan más memoria...* ¡no hay problema!

El Controlador de Caché de Memoria de Alto Ancho de Banda (HBCC) permite asignar memoria RAM del sistema como memoria gráfica. Si por ejemplo tienes 32 GB de RAM y un juego exige 12 GB de memoria gráfica, puedes asignar 4 GB de RAM a la tarjeta gráfica, y convertirla en una placa con 12 GB. El Controlador de Caché se encarga de asignar los datos más exigentes a la memoria HBM2, y reserva la memoria RAM (más lenta) para tareas secundarias.

Vega tiene 45 MB de caché SRAM, destinando 4 MB a la caché L2, el doble que la generación anterior.

Suave como la seda

La arquitectura de nueva generación de Vega no se limite a ofrecer el máximo rendimiento posible. Eso no siempre es necesario. De nada sirve generar 200 fps si estás jugando en un monitor a 60 Hz, o estás equipando a tu personaje en unos menús estáticos.

Frame Rate Target Control (FRTC) es una tecnología que permite limitar el número de fps que genera la tarjeta. Si tienes un monitor a 60 Hz puedes hacer que solo renderice 60 fps. Esto permite reducir el consumo, el calor y el ruido, y mantener la máxima suavidad de imagen. Del mismo modo en un MOBA te puede interesar poner el límite a 120 fps aunque el monitor esté a 60 Hz, para obtener tiempos rápidos de respuesta.

Radeon Chill ofrece otro enfoque de la misma idea. Esta tecnología detecta momentos de "relax", cuando estás leyendo la pantalla o pensando una estrategia (es decir, no estás usando el ratón o el gamepad) y reduce los fps para ahorrar energía. En cuando detecta movimiento de un periférico, automáticamente vuelve al modo normal de funcionamiento. AMD ha ajustado Radeon Chill para funcionar con los principales juegos de eSports como «DotA 2», «League of Legends» y «Overwatch».

Por último, Enhanced Sync es una mejora de la clásica sincronización de pantalla, que reduce el "input lag". Cuando la tarjeta genera más fps de los que necesita el monitor muestra un frame completo en cada intervalo. Si se generan menos fps de lo que exige el monitor, se desactiva la sincronización temporalmente para no aumentar el lag.

Las primeras tarjetas

La primera generación Vega está compuesta por dos modelos de refrigeración por aire, RX Vega 56 y RX Vega 64. También existe una versión con refrigeración líquida (ver arriba).

Ambas GPUs están fabricadas con tecnología de 14 nm FinFET, la más avanzada del mundo, y un salto significativo frente a los 28 nm de la generación anterior. Cuanto menor sea este número más pequeña y menor la distancia entre transistores, así que se pueden añadir más en un mismo espacio (más potencia de proceso) y se reduce el consumo y el



RX Vega 64 se vende con carcasa negra o plata. La versión gaming lleva 8 GB de memoria HBM2, pero existe una versión profesional con 16 GB de memoria.

calor. Ambos chips tienen la increíble cantidad de 12.500 millones de transistores, frente a los 7.200 millones de la GTX 1080.

Poseen 8 GB de memoria HBM2, una interfaz de memoria de 2048 bits, 256 unidades de texturas, y 64 ROPs (unidades de renderizado que se encargan de mostrar los píxeles en la pantalla).

Las unidades de procesamiento (UC) de nueva generación son capaces de trabajar con datos de 16 bits, y marcan las diferencias entre los modelos. El chip RX Vega 56 tiene 56 UC, multiplicado por 64 procesadores de sombreador cada una nos da los 3584 shaders o procesadores de flujo, que básicamente son como pequeños núcleos independientes dentro de la GPU.

El modelo RX Vega 64 tiene 64 UC por 64 procesadores de sombreado cada uno para un total de 4096 procesadores de stream. Son valores que están por encima de los 2560 CUDA Cores de la GTX 1080, que cumplen una función similar, aunque no son iguales.

La velocidad de memoria no es muy grande, 945 MHz en Vega 64, pero gracias a la arquitectura de la memoria HBM2 se consigue un ancho de banda de 410 GB/s (Vega 56) y 484 GB/s (Vega 64), superando los 320 GB/s de GTX 1080.

Sobre el papel las especificaciones de Vega 56 son menores, ofreciendo un rendimiento alrededor del 10% inferior a Vega 64. Pero también es 100€ más barata y consume 85W menos. Su eficiencia energética es mejor, así como su relación calidad / precio, por lo que se convierte en una opción muy interesante.

¿Qué dicen los benchmarks?

Los benchmarks nos dicen que la primera generación Vega puede competir codo con codo con las tarjetas de gama alta de NVIDIA, aunque no con las más potentes. Básicamente, las placas RX Vega 64 están al nivel de la GTX 1080 en algunos juegos y un poco por debajo en otros. Algo similar ocurre con la RX Vega 56, comparada con la GTX 1070. Dan lo mejor de sí en los juegos con DirectX 12 o Vulkan, pero bajan un poco con DirectX 11. En todo caso, ni los drivers ni los juegos están optimizados para ellas ahora mismo. Hace falta ver cómo rinden dentro de 3 meses.

Pero hay que considerar un punto clave, y es el consumo. Las Vega pueden consumir hasta 100W más que su rival NVDIA. En términos de gasto eléctrico no es mucho, jugando 4 horas al día supone unos 25€ al año, pero es un dato significativo. Teniendo en cuenta que el precio de las Vega es muy similar al de NVIDIA, no tienen ninguna ventaja significativa. Además, debido a la memoria HBM2, son poco aptas para el OC.

Es una buena alternativa si prefieres probar algo diferente, si tienes un monitor FreeSync, tus juegos favoritos usan DirectX 12 o Vulkan, o tienes una CPU y placa base AMD Ryzen, cuyo funcionamiento está optimizado para Vega. Pero de momento no son el paso adelante sobre NVIDIA que prometían, que aún mantiene la ventaja con GTX 1080 Ti y Titan.

Es un inicio muy prometedor y, aún más importante, todas las nuevas tecnologías están pensadas para expandirse a partir de aquí. Vega es una verdadera competencia para la gama alta de NVIDIA, y lo será aún más en el futuro. Y eso, como decíamos al principio, son grandes noticias para los gamers. **J.A.P.**



Detalle del enorme ventilador con soplador y rodamiento doble que se encarga de extraer el calor por la rejilla izquierda.

> **“Aún quedan unos meses para pulir drivers que permitan sacar todo el jugo a las Vega”**

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

En esta tabla hemos recopilado las caracteristicas principales de las nuevas Radeon RX Vega 56 y 64 de AMD, comparadas con la RX 580 de generación anterior, y con sus rivales directos, las GeForce GTX 1070 y 1080 de NVIDIA.

CARACTERÍSTICAS	RX 580	RX VEGA 56	RX VEGA 64	RX VEGA 64 REFRIGERACIÓN LÍQUIDA	GTX 1070	GTX 1080
FABRICACIÓN	14 nm FinFET	14 nm FinFET	14 nm FinFET	14 nm FinFET	16 nm	16 nm
TRANSISTORES	5.700 millones	12.500 millones	12.500 millones	12.500 millones	7.200 millones	7.200 millones
UNIDADES DE COMPUTACIÓN	36	56	64	64	No computable	No computable
VELOCIDAD DE RELOJ (BASE/TURBO)	1257 / 1340 MHz	1156 / 1471 MHz	1274 / 1546 Mhz	1406 / 1677 Mhz	1506 / 1683 Mhz	1607/ 1733 Mhz
UNIDADES DE TEXTURA	144	256	256	256	120	160
ROPS	32	64	64	64	64	64
PROCESADORES DE FLUJO (STREAM) / CUDA CORES	2304	3584	4096	4096	1920	2560
MEMORIA	4/8 GB GDDR5	8 GB HBM2	8 GB HBM2	8 GB HBM2	8 GB GDDR5	8 GB GDDR5
ANCHO DE BANDA	256 GB/s	410 GB/s	484 GB/s	484 GB/s	256 GB/s	320 Gb/s
INTERFAZ DE MEMORIA	256 bit	2048 bit	2048 bit	2048 bit	256 bit	256 bit
CONSUMO	185W	210W	295W	345W	150W	180W
HDR	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
CODEC H.265/HEVC	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
FREESYNC 2	Sí	Sí	Sí	Sí	Otra tecnologia	Otra tecnología
RENDIMIENTO DE PUNTO FLOTANTE	6.5 TFLOPS	10.5 TFLOPS	12.7 TFLOPS	13.7 TFLOPS	6.5 TFLOPS	9 TFLOPS

5 TARJETAS GRÁFICAS RADEON RX VEGA

Los principales fabricantes de tarjetas ya tienen en el mercado diferentes modelos de RX Vega, con ligeras variantes entre ellos. Los precios están inflados por la escasez de memoria HBM2 y la voracidad de los mineros de monedas criptográficas.

SAPPHIRE RADEON RX VEGA 64 LIMITED EDITION

Se ha convertido en una tradición que los fabricantes de GPUs lancen una edición limitada de la primera hornada de tarjetas. Radeon RX Vega 64 también tiene Limited Edition. Mantiene las mismas características que la versión estándar, pero viene con algunos "extras", como un chasis de aluminio cepillado que actúa como disipador pasivo, materiales premium en todas las componentes de la tarjeta, y un logo con LEDs que se ilumina. El backplate que protege al PCB también es de metal. Puede ser una buena compra si la encuentras en stock de algunas tiendas.



INFOMANÍA

- **GPU:** RX Vega 64
- **Memoria:** 8 GB HDM2
- **Velocidad de la memoria:** 945 Mhz
- **Velocidad GPU:** 1247 /1546 Mhz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 3 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI 2.0b
- **Disipación:** Soplador, Rodamiento doble
- **Conector corriente:** 2 x 8-pin
- **Fuente de alimentación: 750W**
- **Otras características:** LEDs, Liquid VR

599 € en PC Componentes | goo.gl/uy2Ljp

INFOMANÍA

- **GPU:** RX Vega 56
- **Memoria:** 8 GB HDM2
- **Velocidad de la memoria:** 1.6 Gbps
- **Velocidad GPU:** 1156 /1471 Mhz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 3 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI 2.0b
- **Disipación:** Ventilador rod amiento de doble bola
- **Conector corriente:** 2 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 650W
- **Otras características:** LEDs, Liquid VR

579 € enCoolMod | www.gigabyte.com/Graphics-Card/GV-RXVEGA56-8GD-B#kf



GIGABYTE RADEON RX VEGA 56

Este modelo de Gygabyte sigue casi al pie de la letra la tabla de especificaciones de AMD. Posee 8 GB de memoria HBM2, velocidades estándar de reloj, 3 conectores DisplayPort 1.4 y un HDMI 2.0b. La velocidad de memoria alcanza los 1.6 Gbps.

Requiere un conector PCI Express X16 para conectarla, y una fuente de alimentación de 650W. No tiene en marcha ningúna promoción asociada, como sí ocurre en otros casos.

El precio, eso sí, es bastante superior a una GTX 1070, que actualmente ronda los 480€ de media.

SAPPHIRE RADEON RX VEGA 56

Sorprende que las principales marcas hayan decidido no desviarse de las especificaciones oficiales de RX Vega, especialmente en lo que se refiere a las velocidades de reloj. Al igual que el modelo de Gigabyte, la Sapphire Radeon RX Vega 56 tampoco presenta personalizaciones, salvo en el sistema de disipación.

Se pueden conectar hasta 4 tarjetas Vega 56 en paralelo con Crossfire, y este modelo en concreto soporta la tecnología AMD XConnect, que permite conectarla a un portátil a través del puerto Thunderbolt, y usarla como tarjeta gráfica externa.



INFOMANÍA

- **GPU:** RX Vega 56
- **Memoria:** 8 GB HDM2
- **Velocidad de la memoria:** 1.6 Gbps
- **Velocidad GPU:** 1156 /1471 Mhz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 3 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI 2.0b
- **Disipación:** Blower
- **Conector corriente:** 2 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 650W
- **Otras características:** LEDs, Liquid VR

499 € en PC Componentes | goo.gl/iN7jKf

INFOMANÍA

- **GPU:** RX Vega 64
- **Memoria:** 8 GB HDM2
- **Velocidad de la memoria:** 945 Mhz
- **Velocidad GPU:** 1247 /1546 Mhz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 3 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI 2.0b
- **Disipación:** Soplador, Rodamiento doble
- **Conector corriente:** 2 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 750W
- **Otras características:** LEDs, Liquid VR

619 € en PC Componentes | www.msi.com/Graphics-card/Radeon-RX-Vega-64-8G.html



MSI RADEON RX VEGA 64

La tarjeta gráfica de MSI que monta la GPU RX Vega 64 introduce algunas novedades interesantes. No a nivel de especificaciones, pero si en los materiales. Como es tradición en las placas premium de la compañía china, la MSI Radeon RX Vega 64 está construida con materiales que han superado la certificación militar MIL-STD-810G, lo que significa que son resistentes y fiables. Dispone de un chasis de aluminio y condensadores sólidos con una garantía de 10 años de vida a plena carga. Además es compatible con MSI Afterburner, que permite overclockear la tarjeta desde una app del móvil.

GIGABYTE RADEON RX VEGA 64

El tope de gama de Gigabyte tampoco presenta alteraciones en el hardware de referencia de Vega. Hablamos de una placa con 8 GB de memoria HBM2, 4096 procesadores de shaders, velocidades de 1247 y 1546 Mhz, y hasta 484 GB/sg de ancho de banda de memoria.

Soporta hasta 4 monitores simultáneos, y una resolución máxima de 7680 x 4320 píxeles. Incorpora tres conectores DisplayPort 1.4 y un HDMI 2.0a compatible con HDR y las protecciones del formato Blu-ray 4K Ultra HD. Su precio es un poco más elevado que la versión de MSI, aunque variará en las próximas semanas, seguramente.



INFOMANÍA

- **GPU:** RX Vega 64
- **Memoria:** 8 GB HDM2
- **Velocidad de la memoria:** 945 Mhz
- **Velocidad GPU:** 1247 /1546 Mhz
- **Interfaz:** PCI Express x16
- **Conectores:** 3 x DisplayPort 1.4, 1 x HDMI 2.0b
- **Disipación:** Soplador, Rodamiento doble
- **Conector corriente:** 2 x 8-pin
- **Fuente de alimentación:** 750W
- **Otras características:** LEDs, Liquid VR

669 € en PC Componentes | www.gigabyte.com/Graphics-Card/GV-RXVEGA64-8GD-B#kf



AMD VUELVE A LA ESCENA GRÁFICA CON VEGA

RADEON RX VEGA 56

Producto: Tarjeta gráfica gaming
Precio: 399 $ (PVPR) / 499 € en PcComponentes
Más información: AMD
Web: *www.amd.com/es*

La escasez inicial de unidades –lo que ha disparado su precio actual– ha marcado el estreno de las Radeon RX Vega. El modelo básico, la Vega 56, ofrece un buen rendimiento en benchmarks, aunque AMD tiene por delante el lanzamiento de nuevos drivers que expriman su potencial. Su tecnología apuesta por la innovación, desde el tipo de memoria al rendimiento máximo, a costa del consumo. **Al nivel de la GTX 1070, en DX 12 mejora en algunos juegos y cae en otros en DX 11.** Un buen producto, pero quizá no tan potente ni revolucionario como se podía esperar.

INTERÉS ■■■■■■■■□□□

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Unidades de cálculo:** 56
- **Procesadores stream:** 3584
- **Frecuencia base GPU:** 1156 MHz
- **Frecuencia turbo GPU:** 1471 MHz
- **Ancho de banda de memoria:** 410 GB/s
- **Rendimiento (pico):** 10.5 TFLOPS
- **Rendimiento (mitad de precisión):** 21 TFLOPS
- **Memoria (HBM2):** 8 GB
- **Potencia:** 210 W

NUESTRA OPINIÓN

Aplaudiendo el regreso de AMD a la elite del gaming gráfico, a las Vega les falta rodaje. El excesivo calentamiento y ruido de la Vega 56, amén de unos drivers aún poco pulidos, ocultan, sin embargo, buen potencial futuro.



VALORACIÓN POR APARTADOS

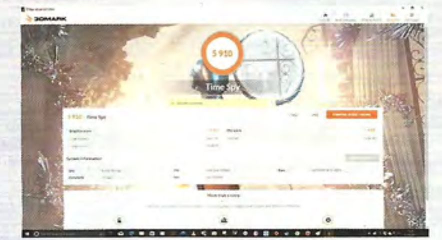
TECNOLOGÍA	■■■■■■■■■□
DISEÑO	■■■■■■■□□□
PRESTACIONES	■■■■■■■■□□
GAMING	■■■■■■■■□□
PRECIO / CALIDAD	■■■■■■■□□□

PRUEBAS



GPU Z

El análisis de las características de Vega 56 que arroja GPU-Z da buena idea del potencial que encierra el nuevo hardware de AMD, destacando la nueva memoria HBM2 con el ancho de banda que permite. Si AMD pule sus drivers, puede dar mucho juego en el futuro.



3DMARK

Sin resultar sorprendente -quizá por una expectativas demasiado altas- los resultados de «3D Mark» nos dejan a Vega 56 en un nivel similar al que podemos encontrar en una GTX 1070 de Nvidia, con ciertos altibajos.



VRMARK

Un dato interesante de Vega 56 es el buen resultado que obtiene en las pruebas de «VR Mark», lo que indica que si estás interesado en el formato de realidad virtual, es una opción muy atractiva si apuestas por las gráficas AMD.

TENTACIÓN PORTÁTIL
THUNDEROBOT ST-PRO

Producto: Portátil gaming **Precio:** 1699 €
Más información: Thunderobot **Web:** *www.thunderobot.eu*

La nueva apuesta de Thunderobot para hacerse un hueco en el mercado de portátiles gaming llega con una configuración que incluye un procesador **Core i7 7700HQ, una GTX 1060 de 6 GB, 16 GB de memoria y disco SSD de 512 GB**. Su pantalla Full HD de 15.6" y un peso bastante bajo –menos de 3 kg– lo convierten en una opción muy interesante por debajo de los 2000 euros. Para tenerlo en cuenta.

INTERÉS



PARA GAMERS PRO
RAPTURE GT-AC5300

Producto: Router gaming **Precio:** 449 €
Más información: ASUS **Web:** *www.asus.com*



Su mismo precio deja bien claro que el Rapture GT-AC5300 de Asus no es un router gaming para todo el mundo. Es **el primer router de la gama ROG específico para gaming**. Ofrece una administración de redes sencilla y con monitorización total, tres formas de acelerar el rendimiento de juegos online, estándares iEEE 802.11 a/b/g/n/ac, IPv4, IPv6, Rangeboost... Para pros.

INTERÉS

¿EL RATÓN DEFINITIVO?
LEVEL 10 M HYBRID

Producto: Ratón gaming. **Precio:** 90 €
Más información: Thermaltake **Web:** *www.ttesports.com*

Con cable o inalámbrico, con un sensor láser **AVAGO 9800 que llega a ofrecer 16000 dpi**, personalización en la iluminación RGB de 16.8 millones de colores, tanto en luz estática como efectos pulsantes, uncontrolador ARM de 32 bit e interruptores OMRON. Son las características principales del Level 10 M Hybrid de Tt eSPORTS, la gama de Thermaltake dedicada a esports.

INTERÉS



TECNOGAMING

ELITE PRO PC EDITION



Turtle Beach tiene disponible desde este verano la **edición PC de los Elite Pro**, dedicado a pros de eSports y usuarios hardcore. Ofrecen audio 7.1 gracias a su Surround DTS HeadphoneX, altavoces de 50 mm Nanoclear y un diseño y fabricación pensados para la comodidad. Sale por 199.99€.
www.turtlebeach.com



CREATIVE SOUNDBLASTERX AE-5

La última edición de Gamescom fue testigo de la presentación de la **SoundBlasterX AE-5, la nueva generación de tarjetas de sonido de Creative** que celebra, además, el 30 aniversario de su hardware. Es la primera tarjeta de sonido con iluminación RGB Aurora y ofrece sonido 7.1
www.creative.com



ACER PREDATOR X35

El nuevo **monitor gaming de Acer, el Predator X35, llegará el primer trimestre de 2018**. Se trata de un monitor curvo de 35" en formato panorámico 21:9, resolución WQHD (3440x1440), Nvidia G-Sync, HDR Ultra y tecnología quantum dot. De momento no se ha confirmado su precio.
www.acer.com

NEWSKILL KITSUNE



La sillas gaming siguen de máxima actualidad y los nuevos modelos no paran de salir. Uno de los últimos disponibles es la Kitsune de Newskill, que incluye **pistón de gas de clase 4, respaldo reclinable de 180º y aguanta hasta 150 kg** de peso máximo. Está a la venta por 149.95€
newskillgaming.com

UNA GRAN OPCIÓN DE CPU EN SOCKET 2066

INTEL CORE I7 7820X

Producto: Procesador Intel Core i7 Skylake-X **Precio:** 575 €
Más información: Intel **Web:** *www.intel.es*

Aquellos jugadores que buscan una CPU potente para algo más, con tareas profesionales en mente, tienen en el i7 7820X –una de las CPU "menores" Skylake-X, con socket LGA 2066– una más que interesante opción para actualizar su equipo.

Aunque no sería una opción especialmente recomendable si ya tienes un i7 de 7ª generación –o prefieres esperar a los inminentes i7 de 8ª generación–, por un precio muy razonable es **una alternativa muy atractiva de cara a un salto futuro a los i9 más potentes** –y caros– con el mismo socket. Lo mejor es el equilibrio de potencia/precio, el control de temperatura –incluso con refrigeración por aire– y usar socket LGA 2066. Muy recomendable.

INTERÉS



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Cantidad de núcleos:** 8
- **Cantidad de hilos:** 16
- **Frecuencia básica del procesador:** 3,60 GHz
- **Frecuencia turbo máxima:** 4,30 GHz
- **Caché:** 11 MB L3
- **Velocidad del bus:** 8 GT/s DMI3
- **Cantidad de enlaces QPI:** 0
- **Frecuencia de la tecnología Intel Turbo Boost Max 3.0:** 4,50 GHz
- **TDP:** 140 W
- **Opciones integradas disponibles:** No
- **Libre de conflictos:** Sí
- **Tamaño de memoria máximo (depende del tipo de memoria):** 128 GB
- **Tipos de memoria:** DDR4-2666
- **Cantidad máxima de canales de memoria:** 4
- **Compatible con memoria ECC:** No
- **Escalabilidad:** 1S Only
- **Revisión de PCI Express:** 3.0
- **Cantidad máxima de líneas PCI Express:** 28
- **Zócalos compatibles:** LGA 2066
- **Máxima configuración de CPU:** 1
- **Especificación de solución térmica:** PCG 2017X
- **Temperatura operativa máxima:** 99°C
- **Baja concentración de opciones de halógenos disponibles:** Ver MDDS
- **Compatible con la memoria Intel Optane:** Sí
- **Tecnología Intel Turbo Boost Max 3.0:** Sí
- **Tecnología Intel Turbo Boost:** 2.0
- **Tecnología Hyper-Threading Intel:** Sí
- **Tecnología de virtualización Intel (VT-x):** Sí
- **Tecnología de virtualización Intel para E/S dirigida (VT-d):** Sí
- **Intel 64:** Sí
- **Conjunto de instrucciones:** 64-bit
- **Extensiones de conjunto de instrucciones:** SSE4.1/4.2, AVX 2.0, AVX-512
- **Tecnología Intel SpeedStep mejorada:** Sí
- **Nuevas instrucciones de AES Intel:** Sí
- **Bit de desactivación de ejecución:** Sí
- **Opciones de expansión:** Especificaciones de paquete
- **Tecnologías avanzadas:** Seguridad y confiabilidad
- **Información adicional:** Especificaciones de memoria

NUESTRA OPINIÓN

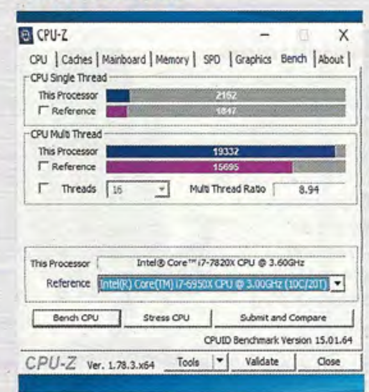
No es el procesador más potente de Intel, pero es de los más avanzados y, como opción intermedia, con potencia de sobra para juegos y tareas profesionales, su relación calidad/precio es soberbia.



VALORACIÓN POR APARTADOS



PRUEBAS



CPU-Z

La potencia de este modelo de Skylake-X queda demostrada en una sencilla prueba de rendimiento de CPU-Z en la que, comparándolo con el i7 6950X, uno de los procesadores más potentes de Intel, queda muy por encima, sobre todo en cuanto al proceso multihilo.



CINEBENCH

Uno de los benchmarks de referencia para probar el rendimiento de un procesador arroja resultados estupendos en -en teoría- una de las CPU "menores" LGA 2066 como es el 7820X, demostrando su equilibrio de potencia/precio.



SPECCY

Uno de los aspectos más interesantes del 7820X es su control de temperatura. Tras la prueba de juegos muy exigentes y con refrigeración por aire, la temperatura de la CPU apenas se ve afectada en ninguno de sus núcleos.

¡LO ENFRÍA TODO!
ALL-IN-ONE H-240CL

Producto: Kit de refrigeración All in One **Precio:** 69.90 €
Más información: Nox **Web:** *www.nox-xtreme.com*

Presentado como sistema de circuito cerrado y precargado de líquido refrigerante, el kit H-240 CL de Nox, es un **All in One que es compatible con procesadores Intel y AMD, incluyendo los más novedosos con socket AM4**. Incorpora dos ventiladores de 120 mm , un radiador doble para una más efectiva disipación de calor y una base de cobre. Está ya disponible a un precio muy atractivo.



INTERÉS ■■■■■■■■□□

UN TODOTERRENO PARA EMPRESAS
IRISCAN PRO 5

Producto: Escáner a doble cara **Precio:** De 299 € a 599 €
Más información: Iris **Web:** *www.irislink.com*



El nuevo escáner de Iris , **el IRIScan Pro 5 llega en tres modelos diferentes** y está destinado tanto a autónomos como a pequeñas empresas. Es capaz de escanear cualquier tipo de documento –incluso tarjetas plastificadas–, llegando a 23 hojas y 46 imágenes por minuto en impresión a doble cara. Usa OCR y digitaliza en PDF o SM Office, pudiendo archivar en cloud.

INTERÉS ■■■■■■■□□□

LLÉVATE LA MÚSICA CONTIGO
WHP 6316 BLUETOOH

Producto: Auriculares bluetooth **Precio:** 69 €
Más información: Hama **Web:** *www.hama.es*

Thomson es el responsable de estos auriculares bluetooth para Hama, destinados a todo tipo de dispositivos: televisores, tablets, smartphones, reproductores de audio... Tienen **una autonomía de 12 horas, reduce el ruido pasivo hasta 15 dB y** tienen incluso función de teléfono con micrófono integrado. Su base de carga usa dos pilas AAA e incorpora un LED para aviso de carga.

INTERÉS ■■■■■■■■□□



TECNOTREND



ALL IN ONE PARA TODOS

HP renueva su gama **All in One con los nuevos modelos Pavillion**, con pantallas de 24 y 27 pulgadas Full HD con panel IPS. Tienen como opción la inclusión de gráfica Radeon 530 y hasta 16 GB de RAM, utilizando como base procesadores Intel Core de 7ª generación.
www.hp.com



CREATIVE PRESENTA OMNI

En la pasada edición de IFA, Creative presentó sus nuevos **altavoces inalámbricos multisala Omni**. Funcionan con una app para móviles para administrar el audio y repartirlo vía wi-fi. Tienen también soporte para servicios de música en streaming. Llegan en octubre por 129.99€.
www.creative.com



NUEVOS CHROMEBOOK DE ACER

Acer anuncia su nuevo modelo **Chromebook 15, un portátil con un diseño en aluminio**, pantalla de 15.6" Full HD IPS (con y sin configuración táctil), ofreciendo una batería con hasta 12 horas de duración. Salen en octubre desde 499€.
www.acer.com

LENOVO Y920

Orientado a gaming de alto nivel, el **Lenovo Legion Y920 es un sobremesa** basado en Core i7 7700K que incorpora GTX 1080 y hasta 32 GB de memoria DDR4 Corsair Vengeance LPX a 2800 MHz, apto para OC. Se encuentra disponible desde este mes de septiembre por 2299 €
www.lenovo.com/gaming



COMPONENTES

La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR



CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 37,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 R5
Precio: 134 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 193 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 82 €



TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 169 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 44,95 €



UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 16,95 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-BZ 24" LED
Precio: 158 €



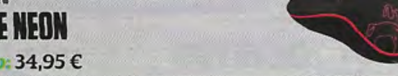
ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €





TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €





RATÓN
OZONE NEON
Precio: 34,95 €

PERIFÉRICOS EXTRA

LAKENTO MVR V4 BLACK EDITION
Precio: 49,95 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 255 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 234.95 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 1060 GAMING 3GB GDDR5
Precio: 256 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

La familia 10 de NVIDIA ya ofrece gráficas asequibles que aprovechan la nueva arquitectura Pascal.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 76 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 52.95 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 54,99 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC

actualizar tu equipo

RECOMENDADA POR MICROMANÍA

ASUS Z170 PRO GAMING

PLACA BASE

Precio: 159 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



COOLER MASTER MASTERCASE 5

CAJA

Precio: 111 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



CREATIVE SOUND BLASTER Z

TARJETA DE SONIDO

Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3

DISCO DURO

Precio: 92.95 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016

TECLADO

Precio: 99.95 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.

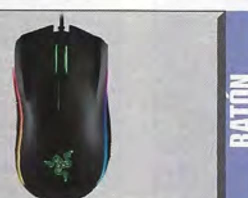


RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI

RATÓN

Precio: 74,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK

PERIFÉRICOS EXTRA

Precio: 150 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, compatible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 359 €



PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 503 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1134 €



RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 233 €

TARJETA GRÁFICA
NVIDIA TITAN X
Precio: 1310 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 189 €



DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 259 €



UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 157 €

MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1299 €



ALTAVOCES
SOUND BLASTER X KATANA
Precio: 299,99 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 379 €

TURTLE BEACH ELITE PRO
Precio: 199,99 €

HTC VIVE STEAM VR
Precio: 956 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN1060

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Zotac ha actualizado su serie Zbox Magnus con la nueva familia de gráficas de Nvidia, convirtiéndolo en un mini PC apto para la RV y resolución 4K. La actualización afecta a otros componentes, también.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Core i5 6400T (2.2 GHz-2.8 GHz)
- **RAM:** Hasta 32 GB RAM
- **GPU:** GTX 1060
- **Disco duro:** acepta SSD/HDD

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

Precio: 1000 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de penúltima generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero el diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB + 8 GB SSD Hibrido

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF (SLI)-025E

Precio: 1869 € **Disponible:** *www.pccomponentes.com*

Dentro de su gama Vortex, MSI ofrece un potente modelo por menos de 2000€ que aún puedes encontrar a la venta en tiendas como PC Componentes. Sigue disponible pese a las nuevas configuraciones.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB (2x8 GB)
- **GPU:** 2 X Nvidia GeForce GTX960 3 GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD de 256 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65VR 6RF-089ES

Precio: 4299€ **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el nuevo modelo del pequeño Vortex, preparado para la RV. Integra componentes de alta gama y sube la memoria hasta los 64 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 64 GB
- **GPU:** GTX 1080 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 512 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

EQUIPOS COMPACTOS

MSI NIGHTBLADE MI2-047EU

Precio: 899 € **Disponible:** *www.game.es*

Por menos de 900 €, puede encontrar aún este modelo de MSI, apto para que la mayoría de juegos te funcionen sin problema. Su configuración va siendo ya algo justa, pero es un equipo solvente a buen precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 950 2GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

MSI AEGIS

Precio: 1267 € **Disponible:** *www.mediamarkt.es*

Diseño vanguardista, en un compacto radicalmente gaming que, además, está muy bien equipado mediante componentes de alta gama. Especialmente recomendable para LAN-Party.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel i7 6700
- **RAM:** 8 GB DDR4
- **GPU:** GTX 960 / 970 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 128 SSD + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOL PC GAMER XIV MINI

Precio: 1829.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Por menos de 2000 € tienes uno de los modelos Mini de CoolPC con una configuración a la última -incluyendo procesador Kaby Lake-, más que sobrada para jugar con cualquier título actual. ¡Y es diminuto!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-7700K
- **RAM:** 16 GB RAM (2x8GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + HDD 1 TB

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOLPC GAMER XVIII MINI

Precio: 3899.94 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Una auténtica bestia en un espacio mínimo. Esta configuración del CoolPC Mini te ofrece componentes extremos a un precio elevado, sí, pero razonable dada su configuración. Un equipo que lo aguanta todo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6900K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX Titan 12 GB
- **Disco duro:** SSD M.2 480 GB/s

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

VERSUS PC PLATINUM LITE

Precio: 979 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

El equilibrio y la potencia a un precio asequible son las credenciales del atractivo Platinum Lite de Versus Gamers. Además, acaba de actualizar la configuración pasando a 16 GB de RAM, al mismo precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5 6400
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1060 6GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD 240 GB + 1 TB HD

INTERÉS:

ILIFE GA540.15

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

iLife se pasa también a las GTX 1080 con este nuevo modelo de su gama gaming. Algo más limitado que otros, aunque a un precio realmente atractivo para una equipación que te permitirá jugar a todo sin problema.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core I7-6700 / 3,40GHz
- **RAM:** 16 GB DDR4 2133 MHZ Crucial (2X8 GB)
- **GPU:** GeForce GTX 1080 8GB
- **Disco duro:** SSD 240 GB

INTERÉS:

GENOME GREEN

Precio: 1.599 € **Disponible:** *www.vsgamers.es*

Versus Gamers toma como referencia la caja DeepCool Genome con refrigeración líquida para lanzar una nueva serie de PC gaming. Entre los tres modelos disponibles, el Green es el que más nos convence.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 7700K
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8GB
- **Disco duro:** 240GB SSD + 1TB HDD

INTERÉS:

COOLPC NVIDIA GAMERS V

Precio: 2.759,95 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El Gamers V actualiza parte de su configuración, con una CPU más potente, su exclusivo chasis Corsair Spec Alpha GTX integra dos nuevas gráficas en modo SLI, con un total de 16 GB, y ha bajado un poco su precio.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6800K
- **RAM:** 16 GB DDR4 (2x 8GB)
- **GPU:** 2x Asus GeForce GTX 1080 16 GB
- **Discos:** 240 GB M.2 SSD + 2TB HDD

INTERÉS:

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX 950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GS72 6QC STEALTH-079ES

Precio: 1.349 € **Disponible:** *www.game.es*

Si quieres un portátil potente a buen precio, todavía tienes disponibles unidades de modelos como este MSI que con la generación anterior de gráficas NVIDIA ofrecen un rendimiento magnífico.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 256 GB

INTERÉS:

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX 980M 8 GB
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS:

MÁS DE 2.000 €

MSI GT73VR

Precio: 2.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

MSI ha introducido ya la familia 10 de Nvidia en sus nuevos modelos, y este es el segundo más top para gaming, con un equipamiento impresionante. Su precio, pese a lo elevado, es más que razonable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7 6700HK
- **RAM:** 16 GB RAM
- **GPU:** GeForce GTX 1070 8 GB
- **Disco duro:** SSD 256 GB + HDD 1 TB

INTERÉS:





micromanía te regala X-PLANE 8 FLIGHT SIMULATOR

Disfrutar del placer de volar es ahora más sencillo gracias a «X-Plane 8», un sensacional simulado, valorado en 10 euros, que tienes este mes de regalo.

Uno de los grandes sueños del hombre siempre ha sido volar, y a lo largo del último siglo hemos llevado ese sueño hasta niveles casi inimaginables. Pero ahora es incluso más fácil, porque si no tenemos a mano la posibilidad de montar en un avión -y no digamos ya pilotarlo- por la razón que sea, basta con que nos sentemos frente a nuestro PC e instalemos el juegazo de regalo que FX y Micromanía te ofrecen este mes. «X-Plane 8 Flight Simulator» es uno de los mejores y más completos simuladores del mercado, y ahora puedes disfrutarlo completamente gratis.

Más de 2.000 naves para pilotar

La amplísima variedad de aviones y aeronaves de todo tipo que se incluyen es «X-Plane 8» es una de sus principales características. El juego nos ofrece más de 2000 naves que van desde aviones comerciales, incluyendo el espectacular A380, hasta cazas militares con los que, incluso, podremos aterrizar en un portaaviones. ¡Alucinante!

Si prefieres apostar por la aviación civil también puedes ponerte a manos de helicópteros y sobrevolar ciudades o cualquier otro punto del mundo, porque «X-Plane 8» incluye mapas de todo el planeta, desde campos y terrenos agrestes a ciudades, aeropuertos, océanos...

Solo tienes que ponerte a los mandos de tu nave preferida, conocer sus fundamentos y lanzarte a los cielos. Aprende las nociones de la navegación aérea y las claves para dominar las maniobras de despegue y aterrizaje, y disfruta del placer de volar como nunca habías imaginado.

Consigue tu código de descarga y ponte a los mandos ya para jugar con este increíble simulador.

> "Más de 2.000 aeronaves te esperan en uno de los mejores simuladores de vuelo en PC"

¿NO TE LLEGA TU CÓDIGO DE DESCARGA?

Si has tenido algún problema para recibir tu código de descarga, asegúrate de que has seguido las instrucciones que puedes encontrar en la web de Micromanía y que te resumimos aquí.

- No uses un email con dominios de Microsoft, como msn, live, etc. ni especialmente hotmail. Insistimos: NO USES HOTMAIL. Tenemos comprobado que suele dar errores al distribuir los códigos de descarga.
- Asegúrate de que el código no ha entrado en tu buzón de Spam.
- Si el código sigue sin llegarte, envíanos un mensaje a: **clave.micromania@gmail.com** No uses otra vía como Facebook ni Twitter. Envíanos un email a la dirección indicada. Gracias.







Pilotar un caza o controlar el avión comercial más grande. Con las posibilidades de «X-Plane 8» puedes ponerte a los mandos de cualquier nave.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «X-Plane 8 Flight Simulator» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en la noticia destacada en la cabecera de la página web.

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista Micromanía

Introduce también tu email para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

[redacted]



Si tienes alma de piloto, «X-Plane 8 Flight Simulator» es tu juego. Tienes más de 2000 naves distintas a tu dis[redacted] para ponerte a los mandos de lo que prefieras, con mapas de todos el mundo y ciudades y aeropuertos reales que vi[redacted]

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz **RAM:** 1 GB **Tarjeta 3D:** 128 MB **Disco Duro:** 11 GB **Conexió**[redacted]

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

CANCELAR

CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.



2 Ya tienes activa tu copia de «X-Plane 8 Flight Simulator». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «X-Plane 8 Flight Simulator» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



JUEGA A TOPE CON DESTINY 2 EN TU PC, CON GAME



Uno de los juegos más esperados de la temporada está a punto de llegar a PC, y para disfrutarlo a lo grande solo necesitas el mejor equipo y los periféricos más alucinantes que solo puedes conseguir en GAME, en exclusiva. ¡Hazte con ellos!

GAMEPC Ultimate GU30W i7-6700K GTX 1080

El PC más equilibrado y potente para disfrutar de la acción espacial de «Destiny 2», configurado para ti por los expertos de GAME.



1.999,95 €



CARACTERÍSTICAS

- Caja: NZXT Noctis 450 Negra
- Fuente: Corsair RM650x 80Plus GOLD 650W
- Placa Base: Asus Z170 Pro Gaming
- Procesador: Intel Core i7-6700K
- Disipador: Kit RL NZXT Kraken X42
- RAM: 16 GB HyperX Predator DDR4 3000MHz
- Disco 1: SSD 240GB M.2 PCIe 3.000 MB/s
- Disco 2: HDD 2TB WD Caviar Blue
- VGA: Asus Strix GeForce GTX 1080 8G
- Controlador Iluminación: Hue Plus NZXT Ac-Hueps-M1
- S.O.: Windows 10 Home 64 bit

Destiny 2

Consigue tu juego en la edición GAME, que incluye 2 DLC para conseguir nuevas armas y espectros.

49,95 €



Razer Goliathus Medium Speed Destiny 2

Si querías la mejor alfombrilla para disfrutar de «Destiny 2», ya la tienes con este modelo de Razer.

24,95 €



CARACTERÍSTICAS

- Tejido tensado para movimientos de ratón muy rápidos.
- Seguimiento y precisión a nivel de píxel.
- Optimizada para su uso con cualquier configuración de sensibilidad de ratón y tipos de sensores.
- Diseñada en tela pensando en la portabilidad.
- Marco cosido antidesgaste.
- Base de goma antideslizante.
- Disponible en 4 tamaños distintos:, pequeño, mediano, grande, extendido.
- Ancho: 355 mm
- Largo: 254 mm
- Alto: 3 mm



Razer ManO'War Tournament Destiny 2

La batalla contra las fuerzas de la Legión Roja será mucho más intensa con el sonido de estos auriculares.

129,95 €

CARACTERÍSTICAS

Auriculares
- Respuesta de frecuencia: 20 - 20,000 Hz
- Impedance: 32 ohmios a 1 kHz
- Sensibilidad (@1 kHz): 118 dB
- Potencia de entrada: 30 mW
- Diafragmas: 50 mm, con imanes de Neodimio
- Diámetro interno del auricular: 60 mm
- Tipo de conexión: 3.5mm
- Peso: 332 g

Micrófono
- Respuesta de frecuencia: 100 – 10,000 Hz
- Relación señal/ruido: > 55 dB
- Sensibilidad (@1 kHz): -42 ffl 3 dB
- Patrón de respuesta: Unidireccional

Razer Ornata Chroma US Layout Destiny 2



Para que todo tu equipo esté configurado al máximo para «Destiny 2», no te olvides del mejor teclado.

129,95 €

CARACTERÍSTICAS

- Tecnología de membrana mecánica de Razer
- Capacidad anti-ghosting que permite presionar simultáneamente hasta 10 teclas
- Retroiluminación Razer Chroma / Modo de juego dedicado
- Preparado para Razer Synapse
- Teclas programables con grabación instantánea de macros / Combinaciones de 10 teclas
- Tipo de teclado: Membrana mecánico de Razer
- Layout: US Layout
- Compatibilidad: PC
- Conexión: USB
- Peso: 2.99 Kg

Razer Deathadder Elite Destiny 2

Apunta bien a tus enemigos y acaba con las fuerzas de Ghaul con la mejor arma: ¡este ratón!

89,95 €

CARACTERÍSTICAS

- Sensor óptico de 16.000 ppp reales
- Hasta 450 IPS /50 g de aceleración.
- Switches mecánicos Razer para ratón.
- Diseño ergonómico para diestros con agarres laterales de goma texturizada.
- Rueda de desplazamiento táctil especial para juegos.
- 7 botones Hyperesponse programables de forma independiente.
- Iluminación Razer Chroma con 16,8 millones de opciones de color personalizables.
- Preparado para Razer Synapse.
- Ultrapolling de 1.000 Hz.
- Ajuste de sensibilidad instantáneo.
- Conector USB dorado.
- Cable de 2 m (siete pies) de longitud, ligero, de fibra trenzada.
- Tamaño aproximado: 127 mm x 70 mm x 44 mm
- Peso aproximado: 105 g

micromanía ¡Lo hemos probado!

GAMEPC ULTIMATE GU30W I7-6700K GTX 1080

Ya llega «Destiny 2», y nada como el mejor PC para disfrutar en las condiciones idóneas de su espectacular acción. GAME tiene este equipo para ti, con un perfecto equilibrio de potencia y precio, que te permitirá vivir la acción como nunca.

JUEGO PARA PC DESTINY 2

GAME tiene para ti la mejor edición de «Destiny 2». Consigue tu copia del juego y hazte con 2 DLC que incluye esta edición: Corazón Gélido, para conseguir un potente rifle, y Espectro Cuentamuertes, un DLC exclusivo solo en GAME.

RAZER GOLIATHUS MEDIUM SPEED DESTINY 2

Elige el tamaño que más se adecúe a tus necesidades y hazte con la mejor alfombrilla posible para jugar a «Destiny 2», gracias a Razer. La Goliathus está preparada para la portabilidad y aprovechar tu ratón al máximo, con los mejores materiales.

RAZER MANOWAR TOURNAMENT DESTINY 2

El sonido es un apartado clave en «Destiny 2», y Razer ha personalizado para el juego uno de sus mejores auriculares, para que tus batallas contra la Legión Roja sean aún más impresionantes. ¡Dale volumen a «Destiny 2» con estos auriculares!

RAZER ORNATA CHROMA US LAYOUT DESTINY 2

Capacidad antighosting, membrana mecánica, retroiluminación chroma... Las características del Razer Ornata personalizado para «Destiny 2» ponen en tus manos todo lo necesario para llevar al límite la acción sin problemas.

RAZER DEATHADDER ELITE DESTINY 2

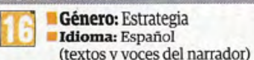
Suave como una pluma gracias a su sensor óptico y 16000 ppp, robusto por sus interruptores mecánicos. Este ratón, personalizado para «Destiny 2», es el arma perfecta para el combate contra la Legión Roja. La guinda para tu equipación.

JUEGO DEL MES micromanía

TOTAL WAR: WARHAMMER II

¡Desata la magia y la fantasía en tu PC!

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
16 **Género:** Estrategia **Idioma:** Español (textos y voces del narrador) **Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA **Distribuidor:** Koch Media **Nº de DVDs:** 5 **PVP rec:** 59,99€ **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.totalwar.com*	**Facciones:** Cuatro (Altos Elfos, Elfos Oscuros, Hombres Lagarto y Skaven) **Señores Legendarios:** 8 (2 por facción) **Regiones:** 4 (1 por facción) **Modos de juego:** Campaña y Batallas **Multijugador:** Sí (coop y versus)	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core 2 Duo a 3 GHz **RAM:** 5 GB **Espacio en disco:** 60 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5770, Intel HD 4000 **Conexión:** ADSL (activación Steam)	**CPU:** Core i7 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 60 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** Fibra óptica



Las batallas se libran en campo abierto o en asedios. En los últimos tendrás que contar con las armas y equipo adecuados.



Mantener el orden y tener asentamientos eficientes es vital para expandir el control. Contratar señores y héroes es la clave.



Desbloquear habilidades y usar talismanes es algo que se consigue con la experiencia y es vital para la victoria final.



El Nuevo Mundo de Warhammer expande la guerra de «Total War». Descubre las nuevas facciones, la amenaza del Gran Vórtice -a punto de ser destruido- y los múltiples nuevos desafíos.



Cada una de las cuatro regiones del Nuevo Mundo se sitúa como origen de las campañas respectivas de cada facción. Su tamaño es enorme de por sí consideradas de forma individual.

Los vientos de la magia soplan funestos en el Nuevo Mundo de Warhammer. El Gran Vórtice, levantado hace milenios por el cónclave de magos Altos Elfos está al borde de la destrucción, lo que puede provocar la ruina del mundo, una vez más. Y lo malo es que hay razas que desean que se produzca tan terrible hecho. La guerra por el control -o la destrucción- del Vórtice está en marcha y promete ser más cruel y apasionante que nunca. «Total War Warhammer II» te la bienvenida a su mundo de fantasía, guerra y magia.

Expansión total

Los fans de la saga «Total War» y aquellos que ya jugaron con el título anterior de esta nueva vertiente fantástica de la misma nomnecesitan presentación de lo que nos espera en «Total War Warhammer II»: batallas masivas épicas, facciones basadas en el universo de Games Workshop y una profundida estratégica sin parangón. Ese es el resumen de lo que vas a encontrar. Pero no está de más revisar los puntos fuertes de esta segunda entrega de la trilogía, porque Creative Assembly, aun perdiendo parte del impacto inicial que produjo el juego anterior, ha hecho un trabajo sobresaliente en el diseño de las nuevas campañas y la jugabilidad de esta continuación. Y aunque es cierto que, quizá, las facciones pudieran parecer -es cuestión de gustos y pura subjetividad, en realidad- más canónicas en el primer título, las cuatro opciones disponibles ahora son sensacionales, por diversos motivos.

> “La fantasía de Warhammer se expande en «Total War» con 4 nuevas facciones y campañas”

Podemos decir que hay dos grandes opciones: elfos y bestias. Altos Elfos y Elfos Oscuros, por un lado, y Hombres Lagarto y Skaven -hombres rata- por otro. Cada uno de ellos es, de todos modos, radicalmente diferente a los demás. Aunque los elfos, en general, poseen ciertas ventajas en aspectos económicos y diplomáticos, no es menos cierto que el salvajismo de

UN MUNDO DE BESTIAS Y ELFOS



Lo más llamativo, en primera instancia, de la segunda entrega de la trilogía, son sus nuevas facciones. Dos de elfos (Altos y Oscuros) y dos de hombres bestia (Hombres Lagarto y Skaven), radicalmente diferentes entre sí -como ocurría con las del juego anterior-, pero dotadas de un asombroso equilibrio en su potencial. Y lo mejor es que si tienes el primer juego de la trilogía, puedes combinarlas en una megacampaña brutal.



¿Te interesa lanzarte a la aventura? Además de las campañas de las cuatro facciones, el nuevo juego de la saga nos ofrece Batallas individuales de varios tipos: aventura, multijugador, rápida...

NO TODO ES PELEAR

Las batallas son el corazón de «Total War», pero siempre mantén un ojo en el resto de apartados de la campaña, que son más importantes, incluso.



Construcción, corrupción, orden público, reclutamiento, impuestos, mejoras... Las tareas a realizar son numerosas y no hay que despistarse.



Las opciones diplomáticas a veces se pasan por alto, pero en ciertas razas, como los altos elfos, es interesante abundar en ellas. Nos pueden venir realmente bien.



El Gran Vórtice es el eje de la historia de «Total War Warhammer II». Su inminente destrucción es alentada por unas facciones, y bloqueada por otras.



¡Aquí llega Mazdamundi! El temible sacerdote, uno de los Señores Legendarios de los Hombres Lagarto, siempre va en su trono flotante dirigiendo a sus huestes.

las bestias les otorga ventajas en aspectos más tácticos –cuerpo a cuerpo, supervivencia, etc.–. Las unidades de larga distancia y aéreas de unos y otros también marcan diferencias en batalla, pero lo mejor son las nuevas habilidades de raza y de comandantes, capaces de dar un vuelco a cualquier batalla, como la invocación automática de refuerzos de los Hombres Lagarto o la irrupción de unidades desde el subsuelo de los Skaven. Lo que nos lleva, de nuevo, a abundar en el impresionante equilibrio de fuerzas y potencial que Creative Assembly ha conseguido con facciones tan distintas, siendo fieles a Warhammer.

Destacable es, también, la posibilidad de combinar los dos juegos de la saga para crear una megacampaña global, pero aun así nos parece que el precio de esta entrega es excesivo, pese a las novedades. Un juegazo de estrategia, con gran rejugabilidad y más que recomendable. Pero caro. **A.P.R.**

LA REFERENCIA



TOTAL WAR WARHAMMER

Las mecánicas y jugabilidad son prácticamente idénticas, pero ahora con nuevos modos y razas disponibles.

ALTERNATIVAS

STARCRAFT REMASTERED
Nota: 90 — **MM 269**

WARHAMMER 40000 DAWN OF WAR III
Nota: 86 — **MM 265**

NUESTRA OPINIÓN

El Gran Vórtice está al borde de su destrucción. Explora las nuevas tierras de Warhammer, elige facción y decide si apostarás por destruir el Vórtice o salvarlo, en una épica aventura de estrategia y guerra.

LO QUE NOS GUSTA

- El diseño de las nuevas facciones, sus características, señores legendarios y el fantástico equilibrio global entre todas, tanto en campaña como en batallas.
- La opción de poder combinar los dos juegos disponibles de la saga para crear una megacampaña.
- Visualmente es áun más impactante que el anterior.

LO QUE NO NOS GUSTA

- No haber podido probar en condiciones el multijugador al ser una versión previa a lanzamiento.
- Es una pena que no estén dobladas todas las voces de facciones, y solo se haya hecho con el narrador.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIVERSIÓN
CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Sensacional equilibrio entre facciones, jugabilidad pulida al límite y posibilidades sin fin, aunque pierde parte del impacto del juego anterior.



LA NOTA 90

MODO MULTIJUGADOR

Al probar una versión previa al lanzamiento, los modos multijugador no estaban en condiciones para una valoración adecuada.



LA NOTA ND

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA ND

METACRITIC MEDIOS — LA NOTA ND



¡La leyenda de la estrategia está de vuelta! Y lo hace, además, en plena forma. «StarCraft Remastered» ofrece ahora gráficos en HD (¡hasta 4K!), nuevo audio en español e incluye el original y la expansión.



¡Prepárate para la batalla! Los informes previos a cada misión mantienen el mismo estilo de antaño.





¡Los malditos Zerg no paran de incordiar! Casi se nos cae una lagrimita al rememorar viejas batallas...



El componente táctico de la niebla de guerra es mucho más importante que en otros juegos.



¿Te van los gráficos más retro? Si quieres, con pulsar una tecla puedes pasar a los gráficos originales.

STARCRAFT REMASTERED



La leyenda, al completo

ALTERNATIVAS

WARHAMMER DOW III
Nota: 86 — MM 265

STARCRAFT II LEGACY OF...
Nota: 92 — MM 249

FICHA TÉCNICA




- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Blizzard
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 14.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *starcraft.com/es-es* Información completa e imágenes

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium D, Athlon 64 X2
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 2.8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 6800, Radeon X1600 Pro

Muchos jugadores que aman la estrategia se iniciaron, hace ya casi 20 años, con nombres que hoy son historia del videojuego: «Command & Conquer», «Age of Empires» o, claro está, «StarCraft». La gran jugada de Blizzard ha sido saber mantener viva la saga a lo largo de los años. A través de expansiones, competiciones internacionales –mucho antes de que los eSports fueran lo que son hoy–, o el lanzamiento episódico de «StarCraft II», la epopeya espacial de Terran, Protoss y Zerg ha pervivido de forma casi asombrosa. Tanto como otros juegos de la compañía, por cierto, así que algo tendrá el agua cuando la bendicen...

El caso es que cuando Blizzard anunció «StarCraft Remastered» por un lado la nostalgia del jugador veterano nos embargó, y por otro nos daba algo de reparo. ¿Para qué? Ya está ahí «StarCraft II», así que, ¿tenía sentido?

Tras probarlo, y volver a emocionarnos con una jugabilidad casi perfecta, un diseño de misiones magistral y un equilibrio tan espectacular, todos los miedos desaparecen y nos hacen alegrarnos de volver a disfrutar «StarCraft», mejorado y aumentado.

Historia viva

Mucho de lo que hoy ofrece el género se debe a juegos como «StarCraft», y Blizzard es consciente de ello, por lo que ha mantenido diseño y jugabilidad intactas, pero ha mejorado todo lo posible el apartado técnico. La diabólica habilidad del estudio, sin embargo, ha sido mantener ese estilo retro –lo que se ve en animaciones, velocidad de juego y pequeños y sutiles detalles– pero haciéndolo todo más bonito visualmente. El audio renovado, la posibilidad de volver al estilo de gráficos original en formato 4:3 –si eres muy nostálgico–, la inclusión del juego original y la expansión «BroodWar» junto a todos los modos multijugador en ambos, así como nuevas secuencias narrativas, hacen de «StarCraft Remastered» un imprescindible. Un juego obligado para el fan de la estrategia tanto como para el fan del PC. Su precio, más que ajustado, y su –aún– asombrosa jugabilidad y diseño, lo convierten en una obra maestra. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Ejercicio de nostalgia o lección viva de historia del videojuego. Llámalo como quieras, pero «StarCraft Remastered» sigue en plena forma casi 20 años después. Una maravilla para el jugador.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 77
METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 85

LAST DAY OF JUNE

JUEGO RECOMENDADO micromanía

Una aventura que recordarás siempre

LA REFERENCIA



THE SEXY BRUTALE
La repetición de escenas y el regreso al pasado para investigar, son similares.

ALTERNATIVAS

LIFE IS STRANGE: BEFORE...
Nota: 85 — **MM 269**

RIME
Nota: 92 — **MM 267**

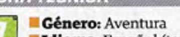
El mundo de la aventura indie -y la no tan indie en algunos casos- lleva un tiempo tomando las historias emotivas como eje, ofreciendo ejemplos que al fan del género le ponen los pelos de punta, a no ser que uno sea un tipo insensible y más frío que un témpano de hielo. Ahí tenemos, sin ir más lejos, la nueva entrega de «Life is Strange», por ejemplo, o el impresionante «RiME». Pero pocas veces algo como «Last Day of June», sin una sola palabra, es capaz de provocar tantas emociones e intensidad en el jugador. Y es que el juego de Ovosonico, sin aspavientos, con una personalidad única y abrumadora y unas ideas tan claras, pero tan complejas de desarrollar en condiciones, es capaz de encogerte el corazón con sus sencillos puzles y sus encantadores personajes. Una historia que tiene amor, dolor, tragedia, humor y sensibilidad a raudales. Una historia con la que es tan fácil identificarse y dejarse atrapar, que cuando llegas a su final sientes que has perdido algo. Quieres más, pero sabes que todo ha terminado. Y que así está bien, porque así debe ser.

Carl y June

La historia de Carl y June es casi perfecta. Viven juntos y felices, hasta que un día, tras una excursión, un accidente de coche deja a

> “Sin una palabra, la aventura de Ovosonico narra una emotiva historia de amor y dolor”

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA	LO QUE VAS A ENCONTRAR	ANALIZADO EN	LO QUE HAY QUE TENER	MICROMANÍA RECOMIENDA
7  **Género:** Aventura **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Ovosonico **Distribuidor:** 505 Games **Nº de DVD:** No aplicable (descarga) **PVP rec:** 19.99 € **Lanzamiento:** Ya disponible **WEB:** *www.lastdayofjunegame.com* Información muy básica e imágenes	**Personajes jugables:** 5 **Historias:** 5 (Una por personaje, reiterativas) **Multijugador:** No	**CPU:** Core i7 7700K, Core i7 3960X, Core i5 2500K **RAM:** 8 GB, 16 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980, GeForce GTX 690 **Conexión:** ADSL	**CPU:** Core i3, AMD A6 a 3 GHz **RAM:** 4 GB **Espacio en disco:** 3 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750 Ti, Radeon R9 270X **Conexión:** ADSL (Steam)	**CPU:** Core i5 **RAM:** 8 GB **Espacio en disco:** 5 GB **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx **Conexión:** ADSL



Los recuerdos de Carl se plasman como "fantasmas" en las calles de la aldea. Así descubrimos toda la historia del juego.



La felicidad es efímera. La alegría de la pareja de Carl y June se ha transformado en dolor, pero... ¿podrá Carl cambiar la historia?



Los personajes secundarios se convierten en protagonistas a lo largo de la aventura para dar coherencia a toda la trama.



En el pueblo de Carl y June todo ha cambiado tras la tragedia. «Last Day of June» es una absorbente aventura llena de sensibilidad, con un guión y una ejecución técnica sobresalientes.



El acceso a las historias de los habitantes de la aldea se realiza a través de los cuadros de June, que Carl puede activar en el orden deseado a medida que se desbloquean, y combinar las tramas.

Carl en silla de ruedas y , además, pierde a June para siempre, hasta que un día, mágicamente, los cuadros de June cobran "vida" y permiten rememorar a Carl acontecimientos previos al accidente. Las cuatro historias que se cuentan convierten en protagonistas a los cuatro restantes habitantes de la aldea, un niño, un anciano, una mujer y un cazador. Sus acciones son claves para provocar o evitar el accidente, y cada paso dado es vital. Repetir una y otra vez estas historias, cambiando pequeñas decisiones, puede conseguir que June evite su trágico destino... ¿o no es así?

Partiendo de esta idea, «Last Day of June» desarrolla una aventura que parece sencilla, pero la manera en que cada decisión afecta al conjunto, pese a los elementos limitados de objetos y personajes, nos hará repetir cada trama diversas veces hasta resolver el rompecabezas global.

La narrativa desarrollada por Ovosonico –sin palabras, con emociones contenidas– es magistral, así como una dirección artística soberbia. Parece mentira que una historia contada de forma tan simple –en apariencia– llegue a provocar una conexión afectiva con los personajes tan acusada.

Como aventura y desafío, quizá «Last Day of June» es limitado. Como historia, es emocionante hasta límites insospechados.

Quizá el gran handicap de «Last Day of June» es, como suele ser tendencia, su duración. Pero la intensidad que ofrece es apabullante. Una aventura sensacional para los fans del género y para los amantes, sin más, de las buenas historias. Y bien contadas. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Ayuda a Carl a recordar sus últimos momentos con June. Una aventura que toma el amor, la tragedia y la pérdida como leit motiv, con personajes e historias que se entremezclan, como la vida misma.

LO QUE NOS GUSTA

- La estética es impactante. Una dirección artística de quitarse el sombrero en el estilo visual y la narrativa.
- Todos los personajes son, aunque transitoriamente, protagonistas de sus sus propias historias.
- La historia llega a ponerte los pelos de punta. La emotividad que desprende es enorme.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Aunque es intenso, se echa de menos una duración algo mayor. Se hace demasiado corto.
- Acusa un exceso de sencillez en la mayoría de puzles y enigmas. Le falta algo más de desafío.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Ovosonico ha diseñado una aventura capaz de impactar y emocionar al más frío de los jugadores. Es pequeño, intenso, hermoso y fascinante. «Last Day of June» es una experiencia narrativa sobresaliente que posee una dirección artística brillante. Es una pena que sea tan corto, pero como decía Gracián: lo bueno, si breve... ¡Impresionante!, en suma.

LA NOTA **86**

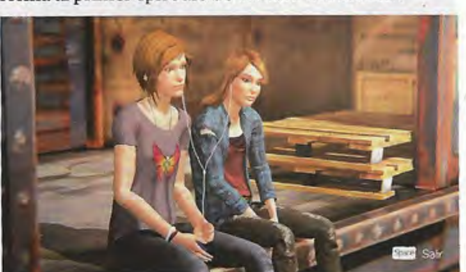
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 72 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 78



Amistad, dolor, amor, pérdida, confusión... Adolescencia. El fascinante retrato de «Life is Strange» continúa con la "precuela" de «Before the Storm», donde Chloe Price asume el protagonismo total de la trama.



El nacimiento de la relación de Chloe y Rachel da forma al primer episodio de «Before the Storm».





La relación de Chloe y Joyce se tensa por la presencia de David y la ausencia del padre.



Las referencias a Max aparecen como fotos, enlazando con la historia ya conocida.



El nuevo minijuego, basado en un duelo dialéctico, puede llevarnos a distintas consecuencias.

LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM EPISODIO 1: DESPIERTA

Enamórate de la aventura

ALTERNATIVAS

RIME
Nota: 92 — MM 267

LITTLE NIGHTMARES
Nota: 82 — MM 267

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Deck Nine/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 16.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.lifeisstrange.com/es*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3-2100 a 3.1 GHz, Phenom X4 945 a 3 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Disco Duro:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon R7 250, GeForce GTX 650

Crecer es complicado. Enfrentarse a la realidad del mundo no es fácil. Y pocos juegos lo han reflejado mejor que «Life is Strange». Afrontar la nueva aventura de la saga, «Before the Storm», sin haber jugado los episodios originales es viable, pero te perderías un montón de guiños sobre los distintos personajes. No es imprescindible, pero sí recomendable, aunque, claro, por otro lado se pierde parte de la sorpresa, al conocer cómo acabarán ciertas historias, pues «Before the Storm» nos narra la historia previa a la aparición de Max, con hechos que ocurren tres años antes. Pero... esa decisión la debes tomar tú, como Chloe debe tomar las suyas en su nueva aventura. Sí, Chloe, y no Max, asume el protagonismo de «Before the Storm». La historia nos cuenta la vida de Chloe en Arcadia Bay antes del regreso de Max, y el nacimiento de su relación con Rachel, antes de todo. Y muchos de los personajes ya conocidos del juego de Dont-Nod hacen su aparición también aquí: Joyce, David, Victoria... Algunos con más peso que otros.

Directo al corazón

Aunque ahora ha sido Deck Nine el estudio responsable del desarrollo de la "precuela" de «Life is Strange», han traído la lección bien aprendida y no solo han respetado las mecánicas básicas de juego para exploración, interacción y selección de diálogos, sino que han desarrollado un guión magistral, donde los sentimientos están a flor de piel y los diálogos y las escenas se desarrollan con una fluidez natural. Las relaciones entre personajes son creíbles y es fácil identificarse con cualquier de los personajes, sobre todo esa Chloe confusa, rebelde, con sus contradicciones y carencias que se ponen de relieve en sus reflexiones y diálogos interiores. El retrato que Deck Nine hace de la vida de Arcadia Bay es universal: sientes que podrías estar ahí. Y la guinda es la sensacional banda sonora.

Las novedades de «Before the Storm» son sutiles en muchos momentos, y en otros, más evidentes, como la inclusión del "duelo dialéctico" que puede derivar en consecuencias insospechadas. Una aventura excepcional y muy recomendable para todos. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Pese al relevo de estudio, el universo de «Life is Strange» crece y se potencia de forma asombrosa. «Before the Storm» nos lleva al inicio de una trama fantásticamamte desarrollada.


LA NOTA 85

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 73 — METACRITIC MEDIOS

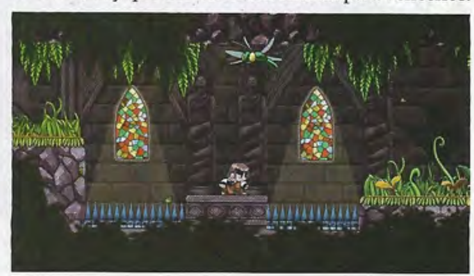
LA NOTA 77



Las plataformas 2D, como homenaje a los clásicos de los 90 en el género, sirven de base para la jugabilidad de «Illusoria», un juego indie español que tiene tantas virtudes como defectos.



¡Oh, sí, hay enemigos finales! Y, como mandan los cánones, hay que descubrir sus rutinas para vencerlos.





Aunque las bases de «Illusoria» son buenas los controles no están todo lo pulidos que deberían.

ILLUSORIA

Salta, corre, golpea, muere; salta, corre...

ALTERNATIVAS

ORI AND THE BLIND FOREST
Nota: 94 — MM 244

GROW HOME
Nota: 85 — MM 242

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Plataformas/Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Under the Bridge
- **Distribuidor:** Badland Games
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 9.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *badlandindie.com/illusoria*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Dual Core
- **RAM:** 1 GB
- **Disco Duro:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 280, Radeon HD 5850

La trama fantástica de «Illusoria» es casi una excusa para que sus doce niveles pongan a prueba nuestra habilidad con las plataformas y el pad –o el teclado y ratón, con lo que más cómodo te sientas–. Y es que Under the Bridge, el estudio madrileño responsable del juego nos ofrece un estilo clásico de jugabilidad 2D en que los reflejos, la precisión y la habilidad son las claves para avanzar. «Illusoria» pretende ser, según confiesa el propio estudio, un homenaje a clásicos del género de los años 90 como «Flashback», «Heart of Darkness» o «Another World». Y dentro de las virtudes del juego se encuentran la variedad de escenarios –aunque no tanto de jugabilidad–, el desafío –no es nada fácil– y una duración adecuada. Lo malo es que ese desafío también lo es no tanto por la habilidad que exige del jugador o unos niveles capaces de exprimir nuestras neuronas de forma amena, sino por un diseño y unos controles que en no pocas ocasiones rozan lo tramposo y la frustración, y que puede conseguir que se pierda el interés en avanzar, combinando una dificultad elevada con una exploración poco atractiva.

Avanzar y mejorar

El protagonista, a medida que avanza, va desbloqueando poderes y habilidades que le permiten abrirse camino por zonas de otro modo inaccesibles. Es un recurso que suele funcionar bien, pero que en «Illusoria» conlleva un aumento de la dificultad. En un juego que exige habilidad y precisión –recordemos que son plataformas de estilo clásico– no cuadra muy bien la inercia que el personaje posee en saltos y carreras. Sí, es algo intencionado que lleva a un mayor desafío, pero también debería estar muy medido, e «Illusoria», en realidad, abusa de ello sin razón. No estamos en los 80 ni esto es «Abu Simbel Profanation».

Tener enemigos finales cuyas rutinas cambian de repente tampoco parece muy lógico. Y los cambios de pantalla, en los que descubrir ciertos detalles o mecánicas que se ocultan al comienzo, no dicen mucho en favor del diseño. El juego, en suma, es correcto, pero no es muy amigable... ni muy divertido. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Un juego desafiante, también, por sus defectos. Es correcto, sin ser apasionante, y se deja jugar, pero precisamente ciertas "trampas" en el control y el diseño hacen que, a veces, roce lo frustrante.



LA NOTA 60

METACRITIC USUARIOS: LA NOTA ND — METACRITIC MEDIOS: LA NOTA 62



¡**Ya rugen los motores de la F1 en tu disco duro!** La edición anual de la temporada de Fórmula 1 llega de la mano de Codemasters con una de las mejores entregas de los últimos años, repleta de emociones y opciones.



La creación del piloto es clave en la carrera profesional, uno de los modos más importantes.





Los reglajes se pueden ajustar a tu gusto y estilo de conducción, y a las características del circuito.



Los 20 circuitos oficiales están recreados al detalle; cuatro ofrecen, además, trazados alternativos.



En los niveles más asequibles de dificultad la señalización de la trazada nos ayuda a aprender.

F1 2017

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Esto sí que es la emoción de la Fórmula 1!

ALTERNATIVAS

GRID AUTOSPORT
Nota: 96 **MM 235**

DIRT 4
Nota: 82 **MM 267**

FICHA TÉCNICA

3

- **Género:** Velocidad
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Codemasters/Feral Interactive
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 3
- **PVP rec:** 54.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.formula1-game.com*

Información básica e imágenes

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 530, AMD FX 4100
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 460, Radeon HD 5870

Hace tiempo que la F1 dejó de ser un deporte en el que primaba la habilidad del piloto sobre otros apartados. Hoy, además de reflejos felinos y talento, hace falta tener –casi– mente de ingeniero para controlar los múltiples aspectos de los que depende un monoplaza de competición durante la carrera: gestión del combustible, reglajes adecuados al estilo, control de las gomas, sincronización con el equipo en box controles de DRS... Y «F1 2017» no solo ofrece todo eso, sino que lo hace accesible a prácticamente todos los fans de la velocidad gracias a un diseño y jugabilidad pulidos como pocas entregas en los últimos años. Un logro de Codemasters realmente notable, que ha conseguido aunar emoción, diversión, jugabilidad y realismo en la simulación a todos los niveles. Un pequeño milagro.

Si bien los más puristas quizá le echen en cara una apuesta demasiado "teatral" en modos como la Carrera Profesional, ni siquiera los más devotos de la simulación pura podrán achacarle debilidad en este apartado.

Velocidad punta

«F1 2017» apuesta por mejorar todo lo que se podía ver en la edición del año pasado, aumentar y pulir la Carrera Profesional, añadir contenido con vehículos clásicos –doce coches de 5 escuderías como Ferrari, McLaren, Red Bull, Renault y Williams, incluyendo el MP4 de Senna, entre otros–, ofrecer los 20 circuitos oficiales con trazados alternativos en 4 de ellos, incluir eventos de exhibición, nuevas competiciones... Pero, sobre todo, desde el primer minuto, incluso en los niveles más básicos de dificultad se disfruta a lo grande. Se deja jugar, consiguiendo una inmersión total y un realismo sensacional. Por supuesto, es muy, muy recomendable usar un buen volante para disfrutarlo al máximo, pero incluso con el teclado es posible alcanzar una experiencia de conducción muy real. Ayuda, también, una IA mucho más competitiva y pulida que en la edición anterior, lo que sirve de acicate para mejorar poco a poco, y la gestión de reglajes, combustible, etc. te hace sentir como un pro al volante. Una auténtica joya si te gusta la velocidad. **A.C.G.**

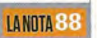
NUESTRA OPINIÓN

Codemasters se saca de la manga una de las mejores entregas de la saga, con opciones de competición para todos los gustos, buen nivel de contenidos extra y enorme jugabilidad. Sensacional.

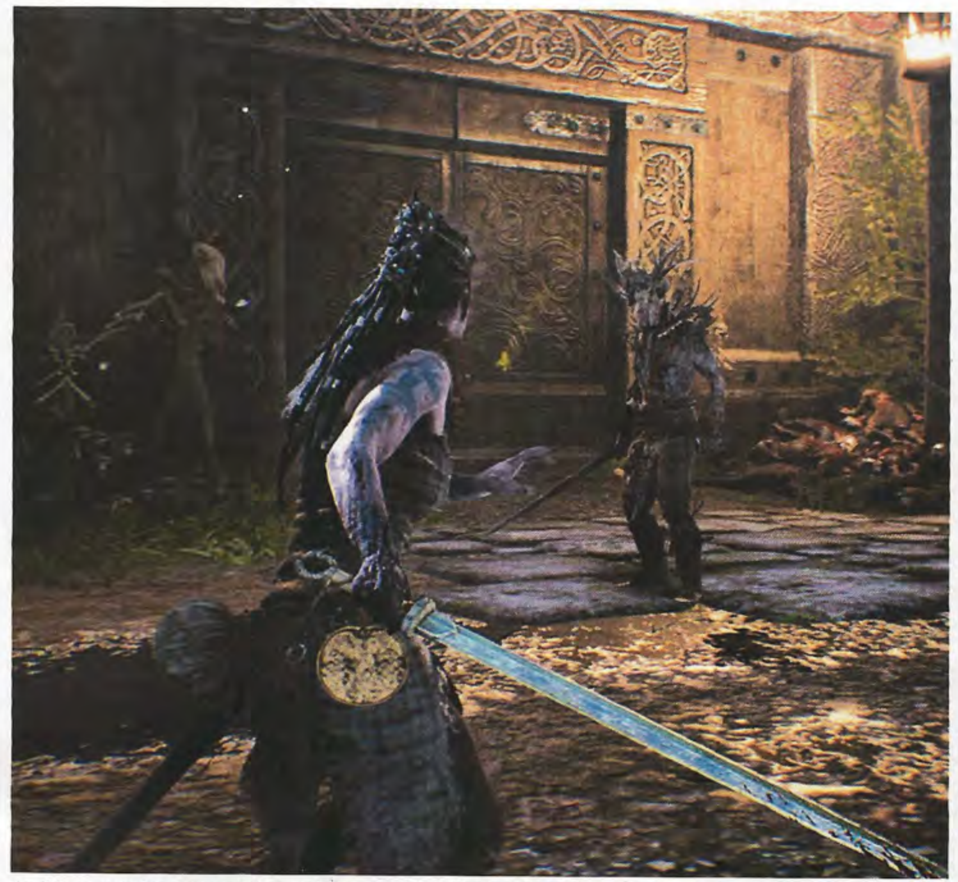


LA NOTA 85



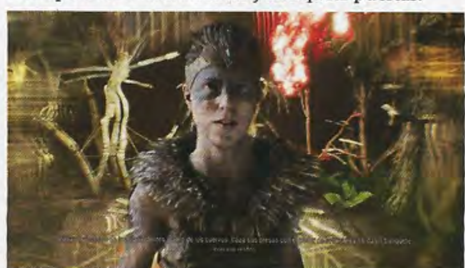
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 76 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 88



Acción y aventura para volverse loco. «Hellblade Senua's Sacrifice» usa como eje la enfermedad mental para sumergirnos en una trama inspirada en los mitos nórdicos, con una protagonista acosada por sus "fantasmas".



La alineación de ciertos caracteres rúnicos es la clave para abrir nuevas rutas y franquear puertas.





La ambientación es uno de los pilares del juego, no solo del entorno, sino de la mente de Senua.

HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE

De auténtica locura

ALTERNATIVAS

RIME
Nota: 92 **MM 267**

RESIDENT EVIL VII
Nota: 92 **MM 263**

FICHA TÉCNICA

18

- **Género:** Aventura/Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** Ninja Theory
- **Distribuidor:** Ninja Theory
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 29.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.hellblade.com* Mucha info del desarrollo

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5 3570K, AMD FX 8350
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 770, Radeon R9 280X

La arriesgada apuesta de Ninja Theory por reflejar la condición angustiosa de la enfermedad mental en un juego ha deparado un resultado algo agridulce en «Hellblade». Por un lado, el trabajo con expertos en psicología y neurosis ofrece una experiencia realmente brillante en cuanto a la angustia que intenta hacernos sentir, con una protagonista acosada porsus "fantasmas" y remordimientos convertidos en voces que le hablan sin parar o, a veces, que comentan sus acciones, de forma que llega a resultar perturbador. Por otro, el estudio ha rodeado esta brillante sensación y experiencia con un juego ramplón, repetitivo y que acaba haciéndose bastante aburrido. Una de cal y otra de arena, en un desequilibrio que hunde bastante las expectativas sobre un proyecto atractivo y que, aun así, quizá merece la pena probar, aunque mejor cuando baje de precio.

En la mente de Senua

Senua es una guerrera celta en busca de redención tras la muerte de su amado. El camino que escoge recorrer, la enfrenta a enigmas y puzles, y a algunos fantasmales enemigos. El sistema de combate es sencillo, pero efectivo, aunque poco desafiante la mayoría de las veces para luego dispararse en un par de ocasiones con una dificultad desbordante. Esquiva, protege, golpea y poco más. La "trampa" está en que si Senua sufre una "corrupción" extrema, que se acrecienta con cada golpe recibido y llega de su brazo a su cabeza, muere, y todo el progreso del juego se borra de un plumazo debiendo volver al inicio. Un detalle, quizá, para potenciar la paranoia del jugador y hacerle sentir el sufrimiento mental y estrés de Senua.

El personaje está magníficamente recreado e interpretado por Melina Juergens, y el sistema de voces que, a veces, le hacen romper la cuerta pared, añaden un aliciente que se suma a un apartado visual brillante. Pero los puzles realmente se dividen en dos tipos básicos que se repiten hasta la extenuación, y la aventura, como tal, está confusamente narrada. Como experiencia, «Hellblade» es impactante. Como juego, resulta aburrido y hasta simplón. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

Una gran experiencia que se ve lastrada por un juego simple y plano. Ninja Theory no logra el equilibrio deseado entre la diversión y la inmersión en una experiencia compleja y dura.



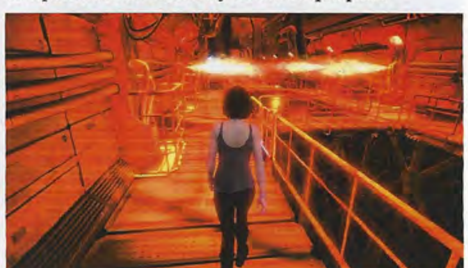
METACRITIC USUARIOS LA NOTA 80 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 84



Ciencia ficción, puzles y una nave espacial convertida en una tumba. «Solaria Moon» es un estupendo conjunto de desafiantes puzles al que se ha dado forma de aventura, aunque bastante pobre y poco pulida.



Al despertar en la Taranis empieza la pesadilla. Tus compañeros han muerto y no sabes qué pasa.





La dificultad de algunos puzles es endiablada. Algunos precisan lápiz y papel para resolverlos.

SOLARIA MOON

Buenos puzles, pobre aventura

ALTERNATIVAS

LITTLE NIGHTMARES
Nota: 82 **MM 267**

THE SEXY BRUTALE
Nota: 90 **MM 265**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Puzles/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** 3y3.net
- **Distribuidor:** Tizona/ Zerouno
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga)
- **PVP rec:** 9.99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.solariamoon.com* Información básica e imágenes

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i5-650 a 3.2 GHz, Phenom II X4 965 a 3.4 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 470, Radeon HD 7870

Despertar en una nave espacial para descubrir que el resto de la tripulación está muerta no es una premisa desconocida para los fans de la ciencia ficción. Lo es más para los fans de los puzles, aunque ese es el punto de partida de «Solaria Moon». En realidad hablamos de un juego de puzles disfrazado de aventura, que ofrece un buen divertimento en lo tocante a su primer ingrediente, aunque no tanto en lo concerniente a su parte de aventura y a su narrativa.

El juego de 3y3.net, estudio indie español conducido como un "one man army" por Javier Nieto, nos ofrece un conjunto de algo más de una docena de puzles diferentes –hay más, pero el diseño de alguno se repite– que Lucy, la protagonista, debe resolver mientras explora la nave Taranis para descubrir qué ha sucedido, por qué dos de sus compañeros han muerto en sus cápsulas de hibernación y otro ha desaparecido.

Con este inicio, es sencillo asumir que «Solaria Moon» es una aventura, pero no lo es. Es un juego de puzles. Y es mejor considerarlo así, porque como aventura es realmente pobre y su narrativa es deficiente, lo que, de forma colateral, afecta en algún momento a la resolución de ciertos puzles, pues no da pistas sobre qué camino seguir, objeto buscar o zonas a explorar, lo que de forma bastante absurda llega a ser frustrante.

Buenos puzles

Sin embargo, considerando «Solaria Moon» como lo que es –un conjunto de puzles– hay que reconocer su valía. Aunque no son demasiados –el juego no dura más que un par de horas, como mucho–, resultan ingeniosos, pese a no ser realmente inéditos –las mecánicas usadas seguramente suenen a muchos aficionados a los puzles–. Desde un tablero de ajedrez hasta cierta lógica de cálculo binario, los desafíos son variados y divertidos. A veces es complicado encontrar la lógica a alguno, pero con paciencia, lápiz y papel –ayuda, en serio– y esa idea feliz que se te ocurre después de dar muchas vueltas, la satisfacción de resolverlos no es poca. «Solaria Moon» necesita estar mucho más pulido para ser una buena aventura, pero es un buen juego de puzles. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Un buen juego de puzles disfrazado de una mala aventura. En este apartado necesita estar más pulido en lo técnico, en la narrativa y en la jugabilidad, pero como juego de puzles es divertido.



LA NOTA 55

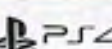
METACRITIC USUARIOS LA NOTA ND | METACRITIC MEDIOS LA NOTA ND

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

GAME



¡RESÉRVALO YA! 10 OCTUBRE

Disponible en:   PC

Promoción limitada a 1.000 uds.



Llévate con tu reserva una exclusiva camiseta*



*Imagen no disponible

Tambien disponible
EDICIÓN GOLD EXCLUSIVA GAME
(solo disponible para PS4 Y XONE)
Incluye:
- El juego con un steelcase exclusivo
- Expansión Némesis La Tribu de la Muerte.
- Expansión Némesis La Tribu de los Forajidos.
- Expansión de historia La Espada de Galadriel.
- Expansión de historia La Desolación de Mordor.
- Cofre de Oro.
- Contenido adicional Forja tu Ejército.





Disponible en: PS4 XBOX ONE PC

Promoción limitada a 5.000 uds.

THE EVIL WITHIN 2

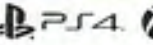
Llévate con tu reserva una exclusiva CAJA METÁLICA



REGALO EXCLUSIVO



¡RESÉRVALO YA! 17 OCTUBRE

Disponible en:   PC

Promoción limitada a 500 uds.

ELEX

La Collector's Edition es exclusiva GAME e incluye:
- Juego completo ELEX
- Mapa del mundo de tela
- Libro de arte
- BSO del juego
- Caja de coleccionista
- Figura Alb Mage
- Amuleto





Llévate con tu reserva un colgante del juego de regalo



¡RESÉRVALO YA! 24 OCTUBRE

Disponible en: PC

Promoción limitada a 500 uds.



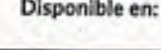
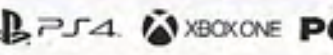
Llévate con tu reserva en exclusiva el DLC "Espectro Cuentamuertos







¡RESÉRVALO YA! 27 OCTUBRE

Disponible en:   PC

Promoción limitada a 200 uds.



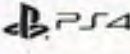
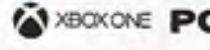
Wolfenstein II: New Colossus Collector´s Edition incluye:
- Figura de Acción de B.J. BlazKowicz, alias "Terror Billy", de 30 cm. a escala 1:6
- Caja de Coleccionista de Elite Hans
- Disco del juego y Steelbook de Edición Limitada
- Manual de bolsillo y póster de Blitzmensch
- Trajes y armas alternativas para personalizar tu figura





Llévate con tu reserva el DLC "Crónicas de Libertad – Episodio Cero"

¡RESÉRVALO YA! 3 NOVIEMBRE

Disponible en:   PC

Promoción limitada a 1.000 uds.



Llévate con tu reserva en exclusiva el DLC "Pack Divisiones"





REGALO EXCLUSIVO

EDICIONES ESPECIALES, REGALOS EXCLUSIVOS, DLCS...

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

ZONA REALIDAD VIRTUAL

El futuro que nos prometían nos ha alcanzado, pero no es como lo pintaban, ¿o sí? Lo importante es que la Realidad Virtual y Aumentada están aquí y podemos jugar con ella.

DUCK SEASON

Recuerdos de los años 80

■ **Género:** Aventura ■ **Plataforma:** HTC VIVE, Oculus Rift ■ **Desarrollador:** Stress Level Zero
■ **Disponible:** 14 de septiembre 2017 ■ **Precio:** 19,99€ ■ **Web:** *stresslevelzero.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



A lo mejor has vivido la década de 1980 en un hogar típico de Estados Unidos. Si no fue así, «Duck Season» todavía puede resultarte una experiencia increíble, porque basa su interés en la nostalgia, sí, pero solo al principio. Con una emulación del clásico «Duck Hunt» para Nintendo, que pronto se convierte en una aventura con toques algo tenebrosos. Tenemos minijuegos, secretos, una trama que seguir y un perro que nos pone muy nerviosos cada vez que sale.



DELL VISOR

A la espera del Windows de otoño

■ **Género:** Hardware ■ **Plataforma:** Windows 10 ■ **Desarrollador:** DELL ■ **Disponible:** 2017
■ **Precio:** 349€ (Sin mandos) ■ **Web:** *dell.com*
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



Puede que ya tengas todo listo para recibir la Realidad Mixta de Windows 10. Llegará con la próxima gran actualización del sistema, Fall Creators Update. Aunque también necesitaremos un kit de Realidad Aumentada para aprovecharlo. De ahí que fabricantes como Dell ya tengan listo su hardware. Bautizado como Visor, el sistema recuerda a Oculus Rift, pero esto es solo por fuera, ya que estamos ante una plataforma de Realidad Aumentada, como Microsoft Hololens. Escanea el entorno y coloca objetos virtuales entre nuestros ojos y el mundo real.

DEMOS

PROJECTM: DREAM
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Esta demo nos avanza uno de los personajes de «ProjectM: Daydream», una aventura en RV con un toque de anime 3D.
■ *store.steampowered.com/app/637960/ProjectM_Dream/*

THE LAB
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Una recopilación de demos en la que se recogen varios proyectos de Steam VR para jugar en toda la habitación.
■ *store.steampowered.com/app/450390/The_Lab/*

BATTLESHIP YAMATO
HTC VIVE



Casi como un documental, «Battleship Yamato» nos lleva al destructor japon és que se ha convertido en protagonista de muchas batallas.
■ *store.steampowered.com/app/649620/VR_Battleship_YAMATO/*

TOP JUEGOS VR

1 SUPERHOT VR
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Echamos de menos detalles de otras versiones, entre niveles, pero aún así es una de esas experiencias que crecen con la Realidad Virtual.

2 ARIZONA SUNSHINE
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Los zombies, en versión original, se pasean bajo el Sol de Arizona y nosotros nos encargamos de ellos. Es pura supervivencia.

3 ONWARD
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Un proyecto pequeño, pero que se ha convertido en ejemplo de cómo hacer un fps en RV. Aún en desarrollo, pero muy recomendable.

4 REC ROOM
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Entre experimento social, zona de reunión y juegos reunidos, muchas horas de diversión se nos han ido dentro de este entorno 3D.

Desde varios frentes nos invitan a mezclar la Realidad Virtual y la Aumentada. Ya sea con móviles de última generación, consolas portátiles o, por supuesto, kits para ordenador. Con to do el ruido que ha hecho Microsoft, gracias a sus Hololens, ahora es el turno de socios como Dell, con productos que parecen menos revolucionarios, pero pueden ser la llave para una nueva realidad en muchos campos, no solo los videojuegos.



MANIFEST 99

Te sacarán los ojos

Género: Aventura **Plataforma:** HTC VIVE, Oculus Rift, OSVR **Desarrollador:** Flight School Studio **Disponible:** 12 de septiembre 2017 **Precio:** 5,99€ **Web:** *manifest99.com*
INTERÉS:



Uno de los motivos para que nos encante la Realidad Virtual es el cambio de perspectiva y lo diferente que resulta la experiencia. Por eso aplaudimos la llegada de «Manifest 99». Porque nos plantea una idea original, mientras intenta aprovecharse de las debilidades de la plat aforma. Porque solo necesitamos mirar y averiguar por qué unos cuervos actúan de cierta forma. Esto, con el tema de la muerte de fondo, mientras viajamos en un tren al otro mundo.

TPCAST

Un primer paso sin cables

Género: Hardware **Plataforma:** HTC VIVE **Desarrollador:** TPCAST **Disponible:** 2017
Precio: 349€ **Web:** *microsoft.com*
INTERÉS:



Un impedimento para que la Realidad Virtual se quede en las tiendas es lo que cuesta. Otro es la incomodidad de los cables. De ahí que los fabricantes intenten solucionar ambos aspectos. El precio ha bajado y ya se puede encargar TPCAST para HTC VIVE. Un sistema inalámbrico que trabaja en la banda de 60 GHz. Lo hace con una latencia muy baja, suficiente para la mayoría de los juegos actuales. Sin embargo, su batería ronda las cuatro horas y añade peso sobre la cabeza en el kit VR. Además, suma 349€ al precio de nuestro set.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE



ARKTIKA.1
Los responsables de «Metro 2033» y «Metro Last Light» entran en la RV con el lanzamiento de «Arktica.1». Otro relato de un futuro de lo más oscuro.
oculus.com

UN MIRROR'S EDGE RV
Fast Travel Games ha encontrado financiación para su próximo juego, con el director creativo de «Mirror's Edge», Erik Odeldahl, entre sus responsables.
fasttravelgames.com

TEMPLADO



ESTRATEGIA EN RV
La estrategia en tiempo real se abre camino con «Brass Tactics» y su visión de la Realidad Virtual. Una agradable sorpresa desde el pasado PAX West 2017, que si acierta con la interfaz puede ser toda una revolución para este género.
oculus.com

FRÍO



WINDOWS Y STEAM VR
Steam VR no estará listo para funcionar con el lanzamiento de la Realidad Virtual en la próxima Windows 10 Creators Edition. Habrá que esperar a que OpenVR driver de soporte a la nueva tecnología.
store.steampowered.com/steamvr

TOP JUEGOS VR

5 STAR TREK BRIDGE CREW
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Es el sueño de cualquier fan de Star Trek y, encima, se puede jugar con amigos en el puente de mando de nuestra nave estelar.

6 GORN
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Hay cosas que es mejor no explicarlas. Por ejemplo, que disfrutemos con «Gorn», incluso en su estado, en acceso anticipado.

7 GUNHEART
HTC VIVE, OCULUS RIFT



Merece la pena destrozar bichos en «Gunheart» en cooperativo y vernos sorprendidos por su diseño de escenarios, plataformas o enemigos.

8 DETACHED
HTC VIVE, OCULUS RIFT, OSVR



El espacio es el medio perfecto para probar la RV. La ingravidez se presta a ello y a que paremos un poco para respirar antes de seguir.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts
2. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12)
■ MMO ■ Activision Blizzard
3. DIABLO III REAPER OF SOULS (16)
■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
4. DIABLO III (16)
■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
5. OVERWATCH ORIGINS EDITION (16)
■ Acción ■ Activision Blizzard
6. LOS SIMS 4 URBANITAS (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts
7. MINECRAFT (3)
■ Simulación ■ Microsoft
8. DIABLO III BATTLECHEST (16)
■ Rol/Acción ■ Activision Blizzard
9. FAR CRY 4 LIMITED EDITION (18)
■ Acción ■ Ubisoft
10. WORLD OF WARCRAFT: LEGION (12)
■ MMO ■ Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a agosto de 2017.

U.K.

1. PROJECT CARS 2 (3)
■ Simulación ■ Bandai Namco
2. FOOTBALL MANAGER 2018 (3)
■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
3. TOTAL WAR WARHAMMER II (16)
■ Estrategia ■ SEGA
4. FOOTBALL MANAGER 2017 (3)
■ Estrategia ■ SEGA / Koch Media
5. DESTINY 2 (16)
■ Acción ■ Activision Blizzard
6. THE SURGE (18)
■ Acción ■ Focus Home
7. COMMAND & CONQUER ULTIMATE ED. (16)
■ Estrategia ■ Electronic Arts
8. THE SIMS 4 CATS & DOGS (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts
9. DISHONORED DEATH OF THE OUTSIDER (18)
■ Acción ■ Bethesda
10. THE SIMS 4 CITY LIVING (12)
■ Simulación ■ Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK de la 2ª semana de septiembre de 2017.

U.S.A

1. MINECRAFT (DESCARGA)
■ Simulación ■ Mojang / Microsoft
2. PLAYERUNKNOWN'S BATTLEG. (DESCARGA)
■ Acción ■ Bluehole
3. MASS EFFECT ANDROMEDA
■ Rol/Acción ■ Electronic Arts
4. DESTINY 2
■ Acción ■ Activision Blizzard
5. OVERWATCH GOTY EDITION
■ Acción ■ Activision Blizzard
6. GUILD WARS 2 THE PATH OF FIRE (DESCARGA)
■ MMO ■ ArenaNet
7. THE SIMS 4 (DESCARGA)
■ Simulación ■ Electronic Arts
8. THE SIMS 4 VAMPIRES (DESCARGA)
■ Simulación ■ Electronic Arts
9. THE SIMS 4 CATS & DOGS (DESCARGA)
■ Simulación ■ Electronic Arts
10. GUILD WARS 2 THE PATH... DIGITAL DELUXE
■ MMO ■ ArenaNet

* Datos elaborados por Amazon.com de la 2ª semana de septiembre de 2017.

RECOMENDADOS DE micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR III



■ ESTRATEGIA ■ RELIC ENTERTAINMENT / SEGA
■ KOCH MEDIA ■ 49.95 €



La trilogía «Dawn of War» llega a su fin. Disfruta de la batalla definitiva en una historia en la que manejamos a las tres facciones y con un multijugador solvente como pocos.

■ COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 86

3 PREY



■ ACCIÓN ■ ARKANE / BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 59.99 €



Arkane se ha sacado de la manga un diseño de acción en el que la libertad es el pilar maestro. Desbloquea habilidades, configura a tu personaje a tu antojo y disfruta de la ciencia ficción.

■ COMENTADO EN MM 266 ■ PUNTUACIÓN: 92

4 TEKKEN 7



■ ACCIÓN/LUCHA ■ BANDAI NAMCO
■ BANDAI NAMCO ■ 49,95 €



Una de las mejores sagas de lucha de todos los tiempos llega al PC con su más reciente entrega, ofreciendo un espectáculo de combos, golpes y llaves como no hay otro.

■ COMENTADO EN MM 268 ■ PUNTUACIÓN: 85

9 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ GRATUITO



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia –las cartas de fantasía– y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

■ COMENTADO EN MM 230 ■ PUNTUACIÓN: 98

10 GRAND THEFT AUTO V



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ROCKSTAR
■ TAKE 2 ■ 59,99 €



Se ha hecho de rogar, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» en PC. Sus cualidades técnicas, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad... Un juegazo.

■ COMENTADO EN MM 243 ■ PUNTUACIÓN: 98

11 SID MEIER'S CIVILIZATION VI



■ ESTRATEGIA ■ FIRAXIS / 2K GAMES
■ TAKE TWO ■ 49,95 €



Firaxis nos vuelve a enganchar al fascinante mundo de la estrategia por turnos, con una renovación de la fórmula de «Civilization» en la que todo cambia para que todo siga igual.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 86

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

■ BLIZZARD ■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 39,95 €

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

■ COMENTADO EN MM 188 ■ PUNTUACIÓN: 98

ACCIÓN



DISHONORED

■ ARKANE / BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

■ COMENTADO EN MM 213 ■ PUNTUACIÓN: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

■ PENDULO STUDIOS ■ FX ■ 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

■ COMENTADO EN MM 198 ■ PUNTUACIÓN: 93

1 TOTAL WAR WARHAMMER II

N



■ ESTRATEGIA ■ CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
■ KOCH MEDIA ■ 59,99 €



La segunda entrega de la trilogía de «Total War: Warhammer» sigue el camino marcado por su predecesor. Aunque pierde algo de la capacidad de sorpresa inicial, sigue ofreciendo una jugabilidad sensacional, con nuevos detalles de diseño y un equilibrio entre facciones realmente asombroso.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90



5 TORMENT: TIDES OF NUMENERA



■ ROL / AVENTURA ■ INXILE ENTERTAINMENT / TECHLAND
■ KOCH MEDIA ■ 39,95 €



El esperado heredero de la filosofía de «Planescape: Torment» ha llegado plagado de desafíos, personajes carismáticos, enigmas, un extraño mundo y muchas amenazas que combatir.

■ COMENTADO EN MM 264 ■ PUNTUACIÓN: 80

6 DIRT 4



■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS
■ KOCH MEDIA ■ 44,95 €



El regreso de la saga «DiRT» nos presenta un juego repleto de competiciones, con decenas de vehículos y opciones de juego para expertos en simulación y fans de la diversión.

■ COMENTADO EN MM 267 ■ PUNTUACIÓN: 82

7 STARCRAFT REMASTERED

N



■ ESTRATEGIA ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 14,99 €



Blizzard tres de vuelta su legendario título de estrategia en una edición remozada en el apartado técnico de arriba a abajo y que incluye el juego original y su expansión.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 90

8 OVERWATCH



■ ACCIÓN MULTIJUGADOR ■ BLIZZARD
■ ACTIVISION BLIZZARD ■ 49,95 €



La maestría de Blizzard para hacer suyos los géneros y pulir y hacer accesible cualquier tipo de juego, como ha pasado con «Overwatch», es algo... ¡impresionante!

■ COMENTADO EN MM 257 ■ PUNTUACIÓN: 90

12 THE ELDER SCROLLS LEGENDS



■ ESTRATEGIA ■ DIRE WOLF / BETHESDA
■ BETHESDA ■ GRATUITO



El universo «The Elder Scrolls» ya tiene la versión final de su juego de cartas a punto para todos los fans. Un título con el que pasárselo en grande jugando y montando los mazos.

■ COMENTADO EN MM 265 ■ PUNTUACIÓN: 76

13 DISHONORED 2



■ ACCIÓN / AVENTURA ■ ARKANE STUDIOS / BETHESDA
■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €



Arkane lo ha vuelto a hacer con «Dishonored 2». Toda la esencia de libertad y acción sin límites del juego original se amplían ahora con dos protagonistas y un nuevo mundo de juego.

■ COMENTADO EN MM 260 ■ PUNTUACIÓN: 92

14 F1 2017

N



■ VELOCIDAD ■ CODEMASTERS
■ KOCH MEDIA ■ 54,99 €



La edición de este año de «F1» apuesta por una accesibilidad total para llegar al público más amplio, y la combina con un gran diseño de jugabilidad . Realismo y diversión por igual.

■ COMENTADO EN MM 269 ■ PUNTUACIÓN: 85

15 TYRANNY



■ ROL ■ OBSIDIAN / PARADOX
■ MERIDIEM ■ 39,95 €



Obsidian vuelve a la carga con un juego mucho más oscuro y retorcido en sus posibilidades, además de más divertido, situándonos en el lado del Mal. Un mundo lleno de posibilidades.

■ COMENTADO EN MM 261 ■ PUNTUACIÓN: 85

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

■ BETHESDA ■ KOCH MEDIA ■ 19,95 €

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

■ COMENTADO EN MM 203 ■ PUNTUACIÓN: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

■ SLIGHTLY MAD / BLACK BOX / EA ■ EA ■ 9,95 €

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

■ COMENTADO EN MM 178 ■ PUNTUACIÓN: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

■ UBISOFT ROMANIA ■ UBISOFT ■ 19,95 €

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

■ COMENTADO EN MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

■ EA SPORTS ■ ELECTRONIC ARTS ■ 19,95 €

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

■ COMENTADO EN MM 225 ■ PUNTUACIÓN: 94

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Mucho movimiento durante estas últimas semanas en la estrategia -y más que habrá, seguro, el próximo mes-, aunque los integrantes de la lista no varían. Al menos, de momento...



1 TOTAL WAR WARHAMMER
33% de las votaciones
▲ MM 255 · PUNTUACIÓN: 95 · CREATIVE ASSEMBLY / SEGA · KOCH MEDIA

2 HEARTHSTONE
30% de las votaciones
▲ MM 230 · PUNTUACIÓN: 98 · BLIZZARD · ACTIVISION BLIZZARD

3 WARHAMMER DAWN OF WAR III
18 % de las votaciones
▼ MM 265 · PUNTUACIÓN: 86 · RELIC ENTERTAINMENT / SEGA · KOCH MEDIA

4 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID
11% de las votaciones
▲ MM 249 · PUNTUACIÓN: 92 · BLIZZARD · ACTIVISION / BLIZZARD

5 XCOM 2
8% de las votaciones
▼ MM 252 · PUNTUACIÓN: 90 · FIRAXIS / 2K GAMES · TAKE 2

ACCIÓN

Siempre se agradecen las novedades, no solo en la lista de destacados, sino en el género. Y para novedad la incorporación de un juego de lucha como «Tekken 7» que además llega a lo más alto.



1 TEKKEN 7
34% de las votaciones
N MM 268 · PUNTUACIÓN: 85 · BANDAI NAMCO · BANDAI NAMCO

2 GRAND THEFT AUTO V
32% de las votaciones
▼ MM 243 · PUNTUACIÓN: 98 · ROCKSTAR · TAKE 2

3 PREY
22% de las votaciones
▼ MM 267 · PUNTUACIÓN: 92 · ARKANE STUDIOS / BETHESDA SOFTWORKS · KOCH MEDIA

4 RESIDENT EVIL VII
9% de las votaciones
= MM 263 · PUNTUACIÓN: 92 · CAPCOM · KOCH MEDIA

5 DISHONORED 2
3% de las votaciones
▼ MM 260 · PUNTUACIÓN: 92 · ARKANE STUDIOS / BETHESDA · KOCH MEDIA

AVENTURA

Una novedad que nos ha sorprendido. Aunque a nosotros no nos convenció, parece que «Outlast II» sí ha gustado al fan de la aventura, que lo aúpan nada menos que al tercer puesto.



1 RIME
39% de las votaciones
= MM 267 · PUNTUACIÓN: 92 · TEQUILA WORKS / GREY BOX / SIX FOOT · BADLAND GAMES

2 LITTLE NIGHTMARES
31% de las votaciones
▲ MM 267 · PUNTUACIÓN: 82 · TARSIER STUDIOS · BANDAI NAMCO

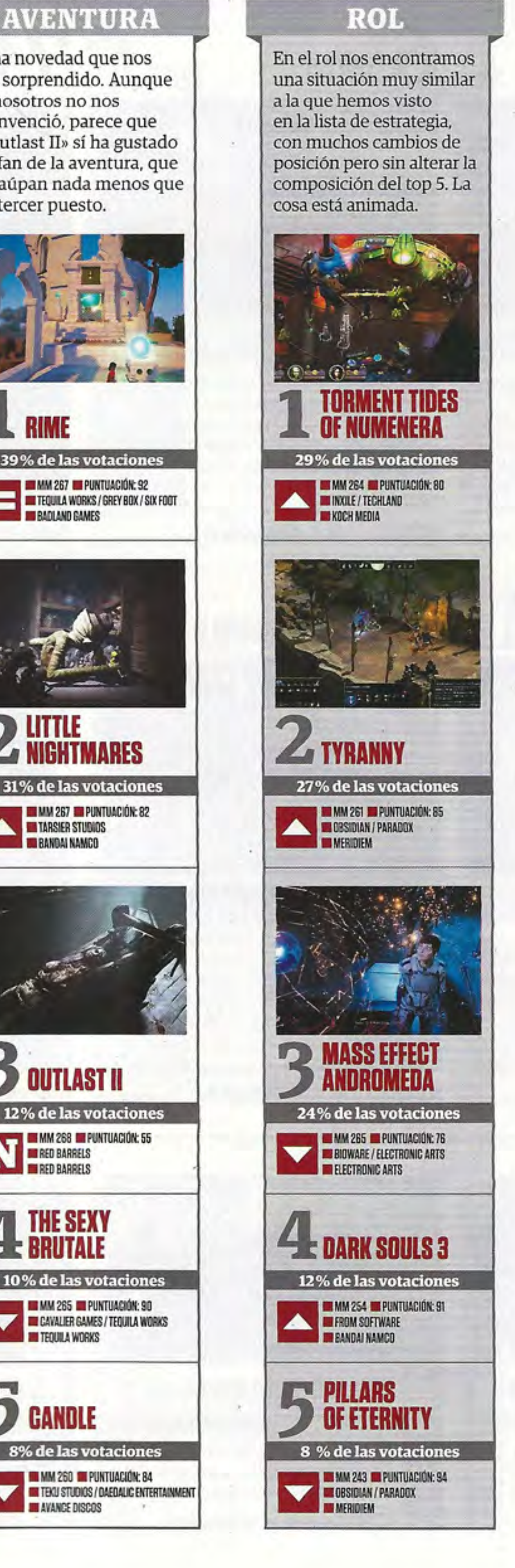
3 OUTLAST II
12% de las votaciones
N MM 268 · PUNTUACIÓN: 55 · RED BARRELS · RED BARRELS

4 THE SEXY BRUTALE
10% de las votaciones
▼ MM 265 · PUNTUACIÓN: 90 · CAVALIER GAMES / TEQUILA WORKS · TEQUILA WORKS

5 CANDLE
8% de las votaciones
▼ MM 260 · PUNTUACIÓN: 84 · TEKU STUDIOS / DAEDALIC ENTERTAINMENT · AVANCE DISCOS

ROL

En el rol nos encontramos una situación muy similar a la que hemos visto en la lista de estrategia, con muchos cambios de posición pero sin alterar la composición del top 5. La cosa está animada.



1 TORMENT TIDES OF NUMENERA
29% de las votaciones
▲ MM 264 · PUNTUACIÓN: 80 · INXILE / TECHLAND · KOCH MEDIA

2 TYRANNY
27% de las votaciones
▲ MM 261 · PUNTUACIÓN: 85 · OBSIDIAN / PARADOX · MERIDIEM

3 MASS EFFECT ANDROMEDA
24% de las votaciones
▼ MM 265 · PUNTUACIÓN: 76 · BIOWARE / ELECTRONIC ARTS · ELECTRONIC ARTS

4 DARK SOULS 3
12% de las votaciones
▲ MM 254 · PUNTUACIÓN: 91 · FROM SOFTWARE · BANDAI NAMCO

5 PILLARS OF ETERNITY
8 % de las votaciones
▼ MM 243 · PUNTUACIÓN: 94 · OBSIDIAN / PARADOX · MERIDIEM

VELOCIDAD

Cambio en el podio de la velocidad, con los tres primeros bailando posiciones y adelantándose sin piedad. Por detrás, la cosa está más calmada y cierran la lista del género en las mismas posiciones.



1 PROJECT CARS
31% de las votaciones
▲ MM 244 · PUNTUACIÓN: 93 · SLIGHTLY STUDIOS · NAMCO BANDAI

2 DIRT 4
28% de las votaciones
▲ MM 267 · PUNTUACIÓN: 82 · CODEMASTERS · KOCH MEDIA

3 GRID AUTOSPORT
20% de las votaciones
▼ MM 235 · PUNTUACIÓN: 96 · CODEMASTERS · NAMCO BANDAI

4 F1 2016
18% de las votaciones
= NO COMENTADO EN MM · CODEMASTERS · KOCH MEDIA

5 DIRT RALLY
3% de las votaciones
= MM 251 · PUNTUACIÓN: 86 · CODEMASTERS · CODEMASTERS

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

El verano ha traído la calma chicha al mundo de la simulación. No soplan vientos -ni marinos ni solares- que alteren las posiciones de la lista. Seguimos viajando por la galaxia en cabeza...



1 ELITE: DANGEROUS

33% de las votaciones

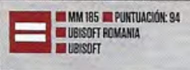


- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



2 SILENT HUNTER 5

29% de las votaciones

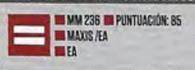


- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT



3 LOS SIMS 4

18% de las votaciones



- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA

4 WORLD OF WARPLANES

11% de las votaciones

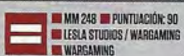


- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING



5 WORLD OF WARSHIPS

9 % de las votaciones



- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

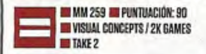
DEPORTIVOS

Empezamos las nuevas ligas con pocas novedades. Baloncesto, fútbol, más baloncesto, más fútbol... Quizá en las próximas semanas veamos nuevos miembros en la lista de deportivos.



1 NBA 2K17

30% de las votaciones

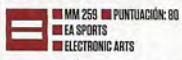


- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 90
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 FIFA 17

29% de las votaciones



- MM 259 ■ PUNTUACIÓN: 80
- EA SPORTS
- ELECTRONIC ARTS



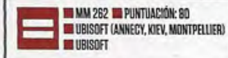
3 NBA 2K 16

24% de las votaciones

- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2

4 STEEP

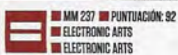
11% de las votaciones



- MM 262 ■ PUNTUACIÓN: 80
- UBISOFT (ANNECY, KIEV, MONTPELLIER)
- UBISOFT

5 FIFA 15

6% de las votaciones



- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
37% de las votaciones	35% de las votaciones	28% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
41% de las votaciones	30% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
40% de las votaciones	31% de las votaciones	29% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL

1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
42% de las votaciones	33% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD

1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
39% de las votaciones	36% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
39% de las votaciones	37% de las votaciones	24% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
40% de las votaciones	35% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

EL VIDEOJUEGO DE





THE EVIL WITHIN 2

¡Entra en la nueva pesadilla de Sebastián!

Tras acabar con Ruvik las cosas no le habían ido bien a Sebastián Castellanos, pero lo peor estaba por llegar. El dolor surge de nuevo al saber que Mobius, irónicamente, es la clave para recuperar aquello que creyó perdido para siempre: ¡su hija!





Sobrevivir... ¿para qué? Algo así debió pensar Sebastián Castellanos cuando consiguió huir de STEM y de las delirantes pesadillas de Ruvik, porque tras descubrir que Mobius y su tecnología estaban detrás de todo, ni la turbia corporación ha cambiado sus planes ni las explicaciones del detective parecieron convencer a nadie de la responsabilidad de la compañía en algo que puede ser una amenaza global. Y, además, sus propias pesadillas, demonios y remordimientos no han dejado de atormentarlo. Pero ya sabemos que si algo puede empeorar, lo hará... Aunque con un atisbo de esperanza para Sebastián, totalmente inesperado. ¿Será posible que ella, su adorada hija Lily, no esté muerta y pueda recuperarla? Si no es así, quizá Sebastián no se recupere nunca, pero la sola posibilidad merece la pena. Sí, merece la pena volver a STEM, aunque solo haya una posibilidad entre un millón de volver a abrazar a la hija que creyó perdida.

Regreso al infierno

Pocos juegos nos han absorbido tanto como «The Evil Within». Y eso, pese a ser un juego de dificultad casi infernal en ocasiones, de ser hasta tramposo, frustrante y delirante en el diseño de muchos de sus noveles. ¡Pero qué divertido era pasarlo mal!

Ahora, Shinji Mikami y Tango Gameworks nos traen de nuevo, en unos días, a Sebastián Castellanos dispuesto a afrontar un nuevo mundo de pesadilla. Un mundo, de nuevo, creado por Mobius y su STEM, lo que implica... ya lo sabes: monstruos, zombis, locura, enemigos brutales. Y, como buen survival horror, recursos limitados a más no poder. Pero ahora habrá unas cuantas e importantes diferencias.

La primera, claro, es el mundo de juego. El horror creado por Ruvik en el primer juego queda atrás. Ahora entraremos en un entorno urbano de pesadilla: Union. Una ciudad nacida de la atormentada mente de otros personajes de lo más siniestro: Stefano, un

> "Las pesadillas, monstruos y el horror vuelven para atormentar a Sebastián Castellanos"

INFOMANÍA

DATOS

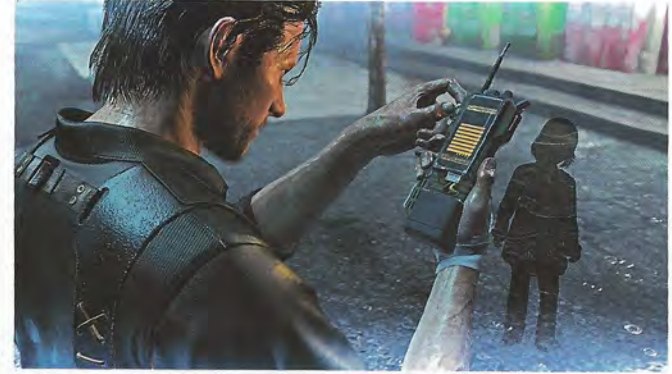
- **Género:** Survival Horror
- **Estudio/compañía:** Tango GW/Bethesda
- **Fecha prevista:** 13 de octubre de 2017

CÓMO SERÁ

- Será un **survival horror, ambientado en la ciuad de Unión, un mundo onírico** invadido por monstruos.
- El protagonista volverá a ser **Sebastián Castellanos, de nuevo en un universo STEM.**
- Contaremos con **nuevas armas y herramientas** para combatir al horror.
- Nos enfrentaremos a **nuevos dementes humanos**, creadores de criaturas de pesadilla.
- **Recursos, armas y munición** volverán a ser muy limitados.

LA PESADILLA NO LO SERÁ TANTO CON LAS ARMAS Y GADGETS ADECUADOS

La nueva incursión de Sebastián en STEM no será ningún camino de rosas, pero el contacto con Kidman en el mundo real y la disposición de un buen arsenal y ciertos dispositivos, nos ayudarán a combatir a los múltiples enemigos y superar las trampas con que nos toparemos.



El comunicador será una herramienta esencial. Gracias a él nos pondremos en contacto con Kidman, que nos podrá dar pistas y consejos. Pero, además, parece que nos servirá para otras acciones, como detector de "resonancias".

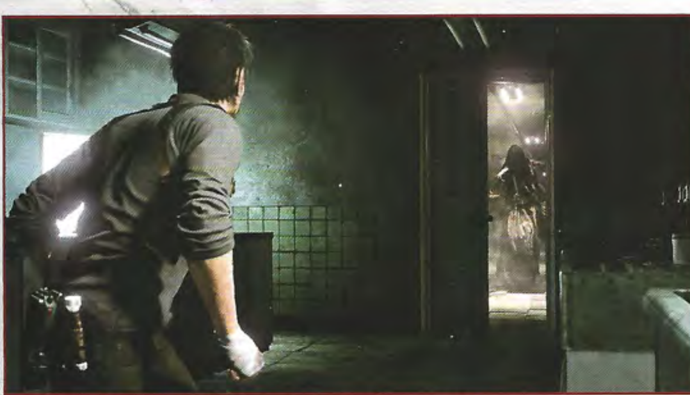


Las armas siempre han sido una de las claves de «The Evil Within» y ahora no será una excepción, pese a que, como en el primer juego, la escasez de munición y recursos será la norma. Pero esta especie de Agonía 2.0 es brutal...





Los muertos vivientes que acosarán a Sebastián serán más repulsivos, incluso, que aquellos que enfrentamos al perseguir a Ruvik.



Las nuevas y espantosas criaturas de Union saldrán de las mentes enfermas de nuevos enemigos humanos, como el fotógrafo demente Stefano y su Obscura, o el perverso Theodore y sus pesadillas.

perturbado fotógrafo psicópata, y Theodore, un asesino brutal. Gracias a la tecnología de Mobius y STEM, Union estará plagado de monstruos y trampas, pero también podrá ser explorado de forma diferente.

Bienvenido a Union

En Union encontraremos un mundo más abierto que el de «The Evil Within» que podrá ser recorrido de forma mucho menos lineal. Además, Sebastián tendrá varias ayudas en forma de herramientas y dispositivos.

El comunicador con que contaremos nos permitirá hablar con el mundo exterior donde una vieja conocida, Kidman, nos echará una mano con pistas y consejos para afrontar los peligros de Union. Además, este dispositivo puede captar "resonancias" del pasado en las calles de Union y dentro de STEM. Podremos, así, rastrear objetivos, localizar recursos y hasta seguir las huellas de Lily.

Además, en Union los recursos y munición serán muy limitados, sí, pero también aleatorios. Sin embargo, tendremos la posibilidad de crear equipo y armas, con lo que no dependeremos directamente de aquello que encontremos –o no– por las calles de Union.

Todo aquello con lo que contemos será poco para enfrentarnos a los monstruos surgidos de las perturbadas mentes de Ste-



“La posibilidad de recuperar a Lily enfrentará a Sebastián al delirante universo de Union”

fano y Theodore, como la monstruosa Obscura, pero además de esto, y de los temibles habitantes de Union, Sebastián, como era de esperar, se enfrentará a sus propios temores, remordimientos, traumas y demonios. Si jugaste a «The Evil Within», sabes que el detective es un hombre atormentado. Si no... bueno, lo descubrirás ahora, y no será agradable.

Sobrevivir nunca habrá sido una aventura tan apasionante como en «The Evil Within 2», que vendrá para plantarle cara a nuevos iconos del género como el genial «Resident Evil VII», pero con personalidad propia.

Mikami y Tango Gameworks nos tienen preparado un mundo realmente espeluznante, repleto de nuevos horrores, peligros y criaturas monstruosas. ¿Te atreverás a entrar en Union? Nosotros ya hemos reservado con Mobius un puesto para conectarnos a STEM. Si quieres acompañarnos, queda sitio... **A.P.R.**

EL HORROR MUESTRA SU NUEVA CARA

La ciudad de Union está habitada por zombis, monstruos y criaturas salidas de las enfermas mentes de nuevos asesinos desquiciados como el fotógrafo Stefano o el perverso Theodore.



La desquiciada imaginación de Stefano combina su profesión de fotógrafo con el sadismo y el horror, creando criaturas brutales, como Obscura, o monstruos nacidos de las peores pesadillas. ¡Mucho cuidado!



Todo el entorno de Union será un auténtico infierno en el que casi será más difícil mantenerse cuerdo que sobrevivir. Sebastián tendrá que usar toda su fuerza de voluntad para no perder la cabeza, los nervios, ni a Lily.





Los menguantes recursos y munición serán, de nuevo, un gran problema. Por eso, a veces será más útil salir huyendo, pese a que no quede nada valeroso, que sucumbir frente a los enemigos que pueblan las calles de Union. ¡Corre Sebastián, corre!

JORDAN MECHNER

DISEÑADOR Y PROGRAMADOR. GUIONISTA, PRODUCTOR Y DIRECTOR. PSICÓLOGO. 53 AÑOS

En 1984, mientras estudiaba en Yale, publicó su primer juego, «Karateka». Sus conocimientos de programación fueron autodidactas. Se inició con ensamblador para 6502 en Apple II, plataforma en la que también aparecería en 1989 «Prince of Persia».

Para crear las animaciones de «Prince of Persia» grabó a su hermano David corriendo y saltando, para luego recrear sus movimientos en el juego usando la técnica del "rotoscope". Como referencia usó diferentes coreografías de escenas de clásicos de Hollywood como "Las Aventuras de Robin Hood".

Es productor y guionista de cine. Escribió la historia de la adaptación al cine de «Prince of Persia», con Jake Gyllenhaal. Es director del documental "Chavez Ravine: A Los Angeles Story". Escribió la novela gráfica "Templar". También dirigió todas las secuencias de vídeo originales en «The Last Express», el juego que creó inspirado en "Asesinato en el Orient Express".

En diciembre recogerá un premio honorífico en el Fun & Serious de Bilbao a toda su carrera. Posiblemente dé las gracias en español, idioma que habla un poco, aunque es bastante tímido para demostrarlo en público.

Puedes seguirle en Twitter en:

@jmechner

«Prince of Persia» dio fama a Jordan Mechner pero su carrera es muy prolífica, también fuera de la industria del videojuego.

Fun&Serious GAME FESTIVAL

